K
AMIGA PC
3DO
CD-ROM
MACINTOSH
CD32 CD-I
CONSOLE
+ MULTIMEDIA...
GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO
Anno VI n. 12
DICEMBRE 1994
Lire 5500
KYRANDIA 3
DALLA PARTE DI MALCOLM
NASCAR RACING
BRIVIDI
SU QUATTRO RUOTE
MASTER
OF MAGIC
MEGLIO DI CIVILIZATION?
ISSN 1122-1313
40012
9 771122 131002
RECENSIONI
DAWN PATROL • SENSIBLE WORLD OF SOCCER • CREATURE
SHOCK • CYCLEMANIA • UNDER A KILLING MOON • PGA
TOUR GOLF 486 • ONE MUST FALL 2097 • EARTHSIEGE •
US NAVY FIGHTER • BATTLE BUGS • TRANSPORT TYCOON •
CANNON FODDER 2 • STARDUST • FIFA SOCCER •
TNT
SUPERHERO LEAGUE
OF HOBOKEN
SYSTEM SHOCK
Glénat

L.T. AVANT GARDE
CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
AUGURA
BUON NATALE
E
FELICE ANNO NUOVO

TIME WARNER
INTERACTIVE

Arrivederci!

Questo editoriale è l'ultimo che firmo come direttore di K. E questo è anche l'ultimo numero di K che verrà realizzato dallo Studio Vit e dai suoi collaboratori.
Non è facile spiegare le ragioni di questa separazione, ma ci proverò perché penso che i lettori abbiano il diritto di sapere cosa è successo alla loro rivista.
Studio Vit, pur avendo interamente ideato e progettato K e averne curato interamente la realizzazione per sei anni, dal numero 1 al numero 67, è stato considerato un semplice fornitore di servizi editoriali, cioè, una redazione esterna a pagamento. Credo che in questi sei anni Studio Vit sia stato qualcosa di più, anche perché per noi K era qualcosa di più. Ogni volta che c'è stato bisogno di fare un investimento per migliorare la qualità della veste grafica, dei servizi redazionali, delle corrispondenze dall'estero non ci siamo tirati indietro. Il nostro obiettivo è sempre stato quello di dare ai nostri lettori la migliore rivista possibile.
In questi anni poi la situazione del mercato e nostra si è evoluta: è profondamente cambiato il mondo del divertimento elettronico come anche quello editoriale relativo a questo settore e nel dicembre del 1991, con l'uscita di *Game Power*, Studio Vit diventò editore in proprio.
È così che lo scorso gennaio in occasione dell'incorporamento della Glenat Italia da parte della RCS Libri & Grandi Operee del conseguente passaggio della gestione di K nel gruppo Rizzoli, abbiamo pensato che fosse necessario un nuovo assetto della nostra collaborazione con l'Editore che consentisse di mettere in comune le nostre forze per lo sviluppo di nuove riviste e nuovi progetti.
Le trattative sono andate avanti per tutto il 1994, ma purtroppo non è stato possibile trovare un accordo, anche perché l'Editore ha continuato a considerarci un fornitore di servizi non riuscendo a comprendere che K è una rivista nata dalla nostra passione per i videogiochi e scritta da giocatori per giocatori e non un "prodotto editoriale" realizzabile da qualunque fornitore di servizi. Perché un fornitore di servizi non ha passioni.
Quindi, dal mese prossimo, K passerà in altre mani, ma la nostra passione per i videogiochi non può essere cancellata dalla decisione di un Editore. Lo Studio Vit non si fermerà a K. Quindi questo non è un addio ma un arrivederci alla prossima avventura.
Ho tenuto i saluti e i ringraziamenti volutamente in coda. Di spazio ormai ne resta poco e quindi non correrò il rischio di trasformare questo ultimo editoriale in una colata di melassa strappalacrime.
Grazie a tutti per questi sei anni. Grazie per la stima e l'affetto che ci avete dimostrato. Grazie per la vostra fedeltà che ha contribuito a fare di K la rivista di giochi più venduta in Italia. Grazie per le lettere che ci avete scritto. Grazie per i ricordi che ci porteremo con noi.
Alla prossima.
Ciao.

Riccardo Albini

A partire dal numero di gennaio, la realizzazione di K sarà affidata ad un nuovo studio editoriale: la EDI. PROGRESS di Roy Zinsenheim.

Alla nuova redazione abbiamo affidato il compito di proseguire nello sforzo per fare di K la rivista leader nel settore del divertimento elettronico, apportando con impegno costante tutti i miglioramenti possibili, tanto per quanto riguarda i contenuti che per quanto concerne la parte grafica.

Rivolgiamo alla nuova redazione ed al nuovo direttore un sentito augurio di buon lavoro.

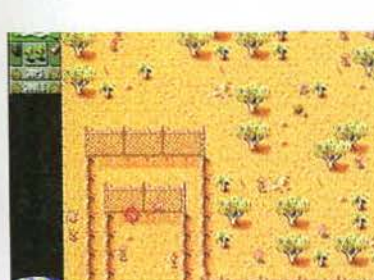
Nell'occasione vogliamo anche ringraziare Studio Vit per il lavoro svolto in questi anni con serietà e professionalità.

L'EDITORE

18 **"Sid" Meier, l'autore di *Civilization, Pirates!* e *Railroad Tycoon* ci svela i suoi segreti e ci parla del suo futuro.**

37 **"Non mi avrai, maledetto Barone Rosso!" - la frase che tutti abbiamo desiderato pronunciare. Ora potrete sfidare Von Richthofen sul vostro Sopwith Camel.**

44 **Un gioco che, da solo, riscatta l'immobilismo videoludico dell'Amiga: *Sensible World of Soccer*, ultimo capolavoro di una serie e titolo di sicuro successo.**

61 **La Epic MegaGames stupisce tutti con un gioco che strappa il titolo di miglior picchiaduro tra "mecha" a *Rise of the Robots*: *One Must Fall*!**

84 **La guerra non è mai stata così divertente, o meglio, lo è stata soltanto un'altra volta: è arrivato finalmente *Cannon Fodder 2*.**

108 **Un *Doom* cyberpunk oscuro e maligno: *System Shock*! Come riuscire a risolverlo? Tranquilli: con i TNT di Paolo Paglianti è tutto più facile.**

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131

REDAZIONE
La redazione risponde al numero 02/33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il venerdì dalle 17 alle 19 per i TNT.
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413 fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66105090 fax 02/66106513

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO REDATTORE Andrea Minini Saldini

REDAZIONE Paolo Paglianti, Yuri Abietti, Diego Antonelli, Paolo Verri, Giorgio Baratto, Vincenzo Beretta, Tiziano Toniutti

COLLABORATORI Marco Andreoli, Simone Bechini, Alexandre Benjamin Pasetto, Derek Dela Fuente, Massimo Triulzi, Roberto Camisana, Marco Rana, Alessandro Cattelan, Paolo Quirici, Francesco Pepe, Alessandro Diano

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo Villa, Stefano Dalzini, Nicoletta Poidimani, Roberta Asmeri

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint srl
via per San Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S Rizzoli Periodici S.p.A., via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI
Prezzo: 11 numeri L.50000
Per Informazioni rivolgersi a:
Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel. 02/27.200.720
ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27.200.720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.
ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Iugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Postale 3141 -
Via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tel. 41/91 - 238341/2/3/4 - Fax 41/91 - 237304

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131

I Belée
GIOCHI PER VOI

CONSOLLES department Exetera

miTC CD

GAMES CD

Titolo	Prezzo
11th Hour	Telefonare
7th Guest + Dune	128.000
7th Guest -OEM-	48.000
Adibu 4-5 anni (Ita)	89.000
Adibu 6-7 anni (Ita)	89.000
Alone in the Dark II	108.000
Armored Fist	98.000
Collezione 10 CD Vol. I	99.000
Collezione 10 CD Vol. 2	99.000
Colonization - Civilization II	98.000
Comanche Maximum	59.000
Creature Shock	Telefonare
Cyber Race -OEM-	59.000
Cyberwar Lawnmower Man II	138.000
Cyclemania	98.000
Dawn Patrol	105.000
Day of Tentacle	128.000
Day of Tentacle -OEM-	69.000
Doom Companion	39.000
Doom II	89.000
Doom Mania -OEM-	39.000
Dreamweb	105.000
Dune -OEM-	59.000
Ecstatica	Telefonare
Gabriel Knight -OEM-	59.000
Goblins 3	148.000
Heimdall II	88.000
Inca II	148.000
Indiana J. and Fate of Atlantis	69.000
Inferno	118.000
International Tennis	89.000
Iron Assault	118.000
Ironhelix	59.000
Kickoff 3	68.000
King Quest 6 -OEM-	49.000
Lawnover Man -OEM-	59.000
Lemmings New World	118.000
Little Big Adventure	Telefonare
Mad Dog Mc Creek II -OEM-	65.000
Mad Dog Mc Creek -OEM-	45.000
Magic Carpet	118.000
Mega Race	48.000
Microcosm	148.000
Myst	138.000
Nascar Racing	139.000
Noctropolis	Telefonare
Nova Storm	Telefonare
Pinball Deluxe	88.000
Power Drive	78.000
Power Rangers	Telefonare
Psychotron	119.000
Rebel Assault	99.000
Return to Zork -OEM-	49.000
Reunion	98.000
Sea Wolf	148.000
Sensible Soccer (new int. ed)	48.000
Star Treck 25th Ann. -OEM-	69.000
Syndacate Plus	148.000
TFX	108.000
TFX -OEM-	79.000
The Last Dinasty	Telefonare
Theme Park	108.000
Tornado & Desert Storm	98.000
UFO (italiano)	89.000
Under a Killing Moon	Telefonare
US Navy Fighter	Telefonare
Where...Carmen S. Diego is?	59.000
Wing Armada	135.000
Wing Commander III	Telefonare
Who Shot Johnny Rock -OEM-	69.000
Wood Ruff	95.000
World Cup USA 94	88.000
X Wing Enhanced	138.000
Zio Arcibald	89.000

WING COMMANDER III AD UN PREZZO DAVVERO DA SBALLO

ADULTS CD (Vietati ai minori di 18 anni)

Titolo	Prezzo
101 Sex Position 1 or 2	85.000
3 D Beauties	69.000
3 D Darling	69.000
3 D Dream Girls	69.000
Adult Almanac	119.000
After Dark Trilogy	89.000
Amorous Asian Girls	79.000
Asian Invasion	79.000
Asian Ladies	69.000
Best of Vivid	89.0000
Bodacious Beauties	69.000
Buttman's European Vac	99.000
Cat & Mouse	109.000
College Girls	59.000
Cream de la Cream	79.000
Debbie Does Dallas	69.000
Devil in Mr. Jones	59.000
Dream Girls	69.000
Dream Machines	109.000
Fantasy Interactive	89.000
Fao 2 or 3	55.000
Forbidden Pleasures	79.000
Girls, Girls, Girls	55.000
Hidden Obsession	55.000
Hotter Heaven	79.000
Insatiable	69.000
Interactive Sampler	19.000
Legend of Kamasutra	69.000
Legend of Porn II	55.000
Max Hardcore Anal	69.000
Mystique of Orient	69.000
Neuro Dancer	Telefonare
New Wave of Hookers	69.000
Oriental Hot Nights 1 or 2	29.000
Penthouse Interactive	Telefonare
Pretty Baby	29.000
Princess of Persia	69.000
Sakura	29.000
Scissors n Stone	99.000
Topless Dancer	59.000
Virtual Virex	Telefonare
Wicked Interactive	109.000

Questi games li puoi trovare a Milano al N° 22 di Via Lorenteggio (sotto i portici)

Tel. 02 - 42 300 10

Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

FLOPPY

GAMES ON FLOPPY DISK

Titolo	Prezzo
1942 Air Pacific War	118.000
A - 10 Tank Killer	48.000
A - 320 Airbus	59.000
Arachnofobia	17.000
Abraham Battletank	17.000
Aladdin	88.000
Apollo	17.000
Armored Fist	98.000
Battle Chess	29.900
Beauty & the Beast Print	28.000
Chaos Engine	78.000
Chess Master 3000	48.000
Colonization - Civilization II	98.000
Dawn Patrol	105.000
Delta V	105.000
Doom II	89.000
Dreamweb	105.000
Dune	48.000
F - 117 A	48.000
F - 15 III/B17	79.000
Falcon (mac)	28.000
FIFA int Soccer	85.000
Goblins II	48.000
Grand Prix	48.000
Gunship	17.000
Harpoon II	118.000
Heimdall II	88.000
Hokum Ka - 50	89.000
Humans	48.000
Hunt of Red October (mac)	28.000
Indiana Jones Fate of Atlantis	49.900
Indycar Racing	98.000
Indycar Track I	38.000
Indycar Track II	48.000
International Tennis	75.000
Iron Assault	89.000
Jack Nicklaus Golf	48.000
Jimmy Connors Tennis	29.000
John Madden F.	29.900
Jordan & Bird	17.000
Kickoff 3	68.000
Lemmings New World	118.000
LHX Attack Chopper	29.900
Lion King - Re Leone	85.000
Mantis	48.000
Mickey & Minnie Print	29.000
Monkey Island II	49.900
Mortal Kombat	78.000
Nascar	48.000
Outpost	98.000
Overlord	118.000
Pagan Ultima VIII	148.000
Patriot	48.000
Police Quest III	48.000
Power Drive	78.000
Prince of Persia II	49.900
Rampart	29.900
Rex Nebular	48.000
Sam & Max	128.000
Sensible Soccer - New Int. Ed.	48.000
Sim City	49.900
Simcity 2000	128.000
Test Drive III	48.000
TFX	118.000
Theme Park	118.000
Tie Fighter	99.000
TMNT Turtles	17.000
Tornado & Desert Storm	108.000
UFO (Italiano)	89.000
Winter Games	17.000
World Cup USA 94	88.000
X - Wing	49.900

SONY CDU 33A DOUBLE SPEED CD ROM

IN SCATOLA + CAVI + CONTROLLER + MANUALE + SERIE 10 CD:

1) MULTIMEDIA I.S.
2) ROCK RAP & ROLL
3) SHERLOCK HOLMES
4) MOVIE SELECT
5) PC KARAOKE
6) SPACE QUEST IV
7) HOME MEDICAL ADV.
8) BATTLE CHESS ENCH.
9) ARTS & LETTERS W.
10) FANTASY 4000 FONTS

1) PC KARAOKE
2) TIME MAN OF THE YEAR
3) BEST OF MEDIA CLIPS
4) CD ROM OF CD ROMS
5) KING QUEST V
6) WORLD ATLAS FOR MPC
7) WORLD FACT BOOK
8) STELLAR 7
9) PC ANIMATION FESTIVAL
10) DOOM

TUTTO A L.298.000. IVA

ACQUISTA L.390.000 DI SOFTWARE E RITIRA IL TUO SONY CDU 33A COMPLETO A L.199.000. IVA

SONY CDU 33A COMPLETO + SOUND BLASTER 16 MCD + 9 CD ROM + PHOTO CD L.649.000. IVA

FIFA SOCCER CD ROM + JOYSTICK L.98.000

FIFA SOCCER AMIGA + JOYSTICK L.69.000

CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO ALLA PIRATERIA. IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

A DICEMBRE APERTO 7 GIORNI SU 7 DALLE 9.30 ALLE 19.30

K NEWS

a cura di Andrea Minini Saldini

PEARSON: una forza nuova nel mondo dei videogiochi

Ormai sta diventando un'abitudine. Un altro colosso finanziario ha deciso di interessarsi al nostro hobby preferito. Parliamo della Pearson, una società inglese che controlla, fra le sue molteplici attività, il prestigioso Financial Times. In un vero e proprio blitz, la Pearson ha acquistato la Mindscape e la Future Publishing (la principale casa editrice inglese nell'ambito di riviste dedicate all'intrattenimento elettronico). Per dare un'idea delle dimensioni dell'affare, pensate che l'accordo riguardante la Future Publishing è costato alla Pearson ben 52 milioni di sterline! A guidare la nuova sezione della Pearson, denominata Pearson New Entertainment, è stato chiamato Nick Alexander, che in precedenza aveva ricoperto la prestigiosa carica di presidente della Sega Europa.

3DO - ultime notizie

La 3DO Company ha recentemente aumentato la licenza per la produzione di software per il proprio standard. Ora tutte le software house dovranno pagare alla società di Trip Hawkins una quota di sei dollari per ogni gioco prodotto, al posto dei tre a cui erano abituate. La mossa è stata giustificata con la necessità di migliorare la promozione del marchio 3DO con un marketing adeguato, e anche con un bisogno di incentivi per i produttori di hardware che, al momento, potrebbero non trovare troppo interessante la produzione di unità 3DO. Il provvedimento è stato accolto con disappunto dall'ambiente degli sviluppatori, ma bisogna considerare come sei dollari siano comunque pochi, se paragonati alle licenze che fanno pagare Sega e Nintendo.

Non solo cattive notizie sul fronte 3DO, Goldstar ha infatti presentato il suo lettore, denominato GPA 101M, negli Stati Uniti, dove verrà venduto allo stesso prezzo dell'unità Panasonic. L'ingresso nel mercato europeo è previsto per la primavera dell'anno prossimo.

MERCATO IN SUBBUGLIO

Nell'ultimo mese sono stati portati a termine diversi acquisti da parte di diverse case di software.

A farla da padrona è stata la Mindscape (probabilmente ringalluzzita dall'afflusso di contante derivato dall'affare Pearson) che ha acquisito SSI e Atreid Concept.

SSI è un nome molto caro a tutti gli appassionati di giochi di ruolo e di strategia, una software house che ha legato buona parte del suo successo alla realizzazione di giochi basati sul mondo di AD&D (come dimenticare la serie di *Eye of the Beholder*?) e che, ora che l'accordo con la TSR è terminato, continua a proporre prodotti di ottima qualità.

Atreid Concept è un nome meno conosciuto, si tratta di un gruppo di sviluppatori francesi, che hanno ideato giochi come *Breakline* e l'esilarante *Fury of the Furries* e che ora stanno sviluppando delle interessanti tecniche per la realizzazione di giochi in 3D (vedi servizio a pag. 12). Attiva anche US Gold, che con un affare da cinque milioni di sterline ha comprato la Core Design, una casa che dopo diversi successi su Amiga si è distinta anche nell'ambito dei giochi per console Sega.

NEWEL® srl computers e videogames

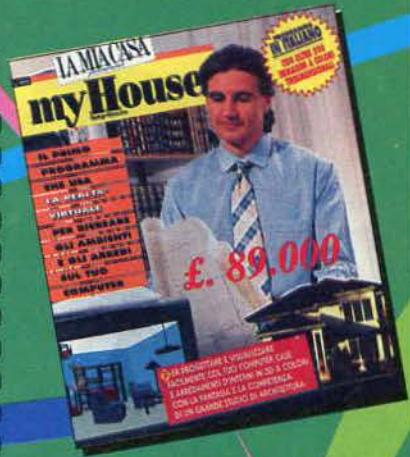
6 linee per ordinare tel. (02) 33000036

20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035

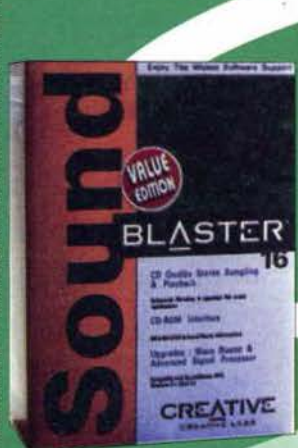
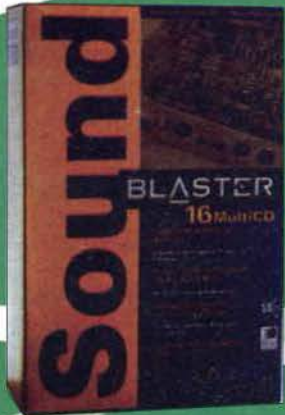
Games Floppy

Doom II	89.000
Tie Fighter	99.000
SIM City 2000	99.000
Pacific Strike	119.000
Unnatural Selection	99.000
Power Drive	79.000
Re Leone (Lion King)	89.000
Alladdin	89.000
Cannon Fodder II	89.000
Nascar	119.000
Colonization-Civilization II	99.000
Armored Fist	99.000
Delta V	119.000
Championship Manager 93/94	79.000
Indy Car Racing	99.000
Indy Car Track Pack	39.000
Mortal Kombat	49.000
T.F.X.	119.000
UFO	89.000
Overllord	119.000
Theme Park	109.000
Patriot	49.000
Space Hulk	49.000
Heroes of 357th	39.000
Carl Levis Olimpics	39.000
Sistem Shock	99.000
Alon in the Dark III	Novità
Cea Wolf	Novità
Star Wars	Novità

Amiga Games

Conto Corrente	19.000
Bilancio Familiare	19.000
Rubrica telefonica	19.000
Deluxe Paint III	19.000
Deluxe Paint IV	19.000
ELF Mania	69.000
Theme Park	89.000
FIFA Soccer	89.000
Sensible World of Soccer	79.000
Power Drive	79.000
Lion King	79.000
Cannon Fodder 2	79.000
Alladdin	79.000
Interfaccia MIDI	39.000
Drivr Amiga	139.000

ECCEZIONALE OFFERTA SOFTWARE

Microsoft DOS 6.2 Agg.	*75.000*
Microsoft Works 3.0 Ita.	*199.000*
Borland Paradox per Windows	*149.000*
Lotus 123 per Windows	*499.000*
Borlad DBase Compiler Ing.	*299.000*
Borland C++ 3.0 Turbo	*499.000*
Borland Quattro Pro 3.0 per Windows	*129.000*
Mira Base 3.0	*99.000*
Microsoft Access 1.1	*499.000*

CD ROM Double Speed da £. 199.000 + IVA

Sound Blaster 149.000 + IVA

Sound Blaster Multi CD + ASP 399.000 + IVA

Sound Blaster Discovery OFFERTA

Sound Blaster Pro 199.000 + IVA

CONFEZIONE 10 Dischetti HD £. 10.000

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA

BUON NATALE, ABACUS!

La prossima edizione di Abacus, la mostra mercato dedicata all'informatica di consumo si terrà dal 30 novembre al 4 dicembre dell'anno prossimo, appena prima delle feste natalizie e della relativa corsa all'acquisto. Gli organizzatori della fiera si dichiarano molto soddisfatti di questo nuovo collocamento, che permetterà ad Abacus "di prestarsi come cassa di risonanza delle campagne pubblicitarie e delle iniziative promozionali programmate dalle aziende per il periodo natalizio".
Un bel colpo, non c'è che dire, che potrebbe contribuire ad avvicinare la manifestazione agli standard di iniziative analoghe che si tengono all'estero.

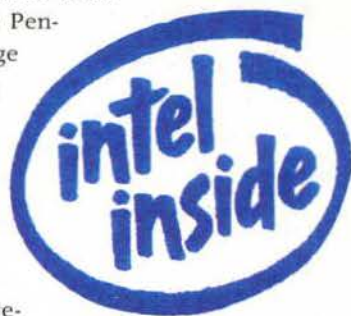
RITORNO ALLE ORIGINI

Simulmondo, la software house di Bologna guidata da Francesco Carlà, presenterà in gennaio un nuovo simulatore di calcio, intitolato *Simulmondo Soccer*. Per la casa bolognese si tratta della rivisitazione di un genere nel quale aveva già riscosso discreti successi (qualcuno ricorda *I Play 3D Soccer*?), ed è in pratica un tentativo di mettere a frutto l'esperienza maturata nella realizzazione dei titoli precedenti.
In sviluppo da ben 18 mesi, *Simulmondo Soccer* dispone di una grafica decisamente accattivante e può vantare caratteristiche di tutto rispetto anche per quanto riguarda le opzioni e la presenza di diverse forme di torneo.
Il giocatore potrà disputare un incontro nei panni di un unico giocatore, oppure decidere di controllare l'intera squadra come nella maggior parte dei giochi di calcio.

COMMODORE: l'incertezza è di casa

Cattive notizie per gli estimatori di Amiga & C. Al momento di andare in stampa, non era stato ancora raggiunto nessun accordo che ponesse fine alla situazione venutasi a creare in seguito all'entrata in amministrazione controllata della Commodore.
La rilevazione del marchio Amiga da parte di un consorzio capeggiato da David Pleasance (presidente della Commodore UK) sembra non essere riuscita ad andare in porto, anche se non è ancora detta l'ultima parola. L'avversario di Pleasance e soci è CEI (Creative Equipment International), una società di Miami che si dichiara certa di portare a termine l'acquisto, tanto da organizzare già tutto per la ripresa della produzione di Amiga 1200, 4000 e CD[32]. Il problema, però, è che, arrivati a questo punto, pare estremamente improbabile la fornitura di macchine in tempo per il periodo degli acquisti natalizi, impedendo così a migliaia di potenziali acquirenti di garantire un futuro al marchio Amiga.

PROBLEMI PER INTEL

Gli attacchi al predominio mondiale di Intel nell'ambito dei microprocessori si rinnovano. L'ultima novità è costituita dall'annuncio di un bug contenuto all'interno dei chip Pentium. Il bug in questione coinvolge l'esecuzione di calcoli in virgola mobile, anche se le possibilità che si verifichi realmente un errore sono estremamente ridotte (si parla di un caso ogni nove miliardi di operazioni).
Sembra che la casa americana fosse a conoscenza di questo inconveniente fin dal mese di giugno e che abbia lavorato alacremente per provi rimedio. In effetti, nei nuovi processori che escono dalle fabbriche il bug è stato corretto, ma Intel non ha contrassegnato in alcun modo i processori "error-free", impedendo di fatto agli acquirenti di verificare la qualità del processore che gli viene venduto.
Ad ogni modo, Intel ha approntato una "hot line" per chiarire qualsiasi dubbio ai suoi utenti. Il numero da chiamare (purtroppo in Inghilterra) è 0044-1793431155, a cui dovrebbero rispondervi degli operatori di lingua italiana.
Non solo guai, comunque, per il colosso americano che ha appena vinto una importante causa contro la AMD.
La sentenza impedisce alla AMD di continuare a realizzare processori Am 486 che infrangano i diritti sul microcodice In-Circuit-Emulator. Insomma, un colpo al cerchio e uno alla botte!

Novità

Da oggi una vetrina di accessori per computer direttamente a casa vostra con:

Postal Dream

Vendita per Corrispondenza — Accessori per Computer

Oltre 200 prodotti per soddisfare le più svariate esigenze per tutti i possessori di: Amiga - PC - C 64

AMIGA

Memory Card per 600/1200

Espansioni PCMCIA per Amiga 600.
La tua Amiga 600 con 2 soli Mega non ce la fa piu' ?
Dagli delle vitamine e le sue prestazioni cambieranno
(lo stesso prodotto é utilizzabile per Amiga 1200)

cod. ESP05F
L. 183.600

cod. ESP06F
L. 324.900

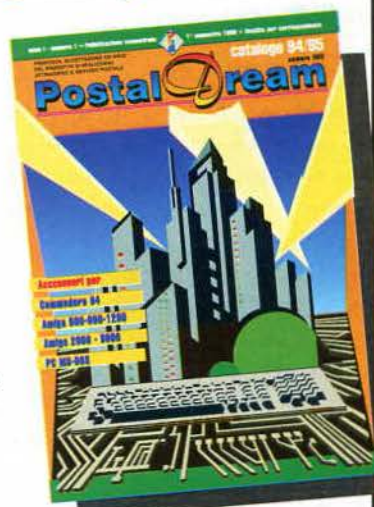
cod. ESP07F
L. 608.200

FANTASTICO

ESPANSIONE VELOCIZZATRICE PER AMIGA 1200 - 32 bit

Vi offriamo una delle più versatili espansioni per Amiga 1200 che proponiamo con 1Mb a bordo a sole L. 315.000
La scheda si potrà espandere poco per volta fino a 8 Mb. Per i più esigenti esiste la possibilità di aggiungere il coprocessore matematico.

Per RAM DI ESPANSIONE e COPROCESSORI telefonare.

cod. ESP09F L. 315.000

DRIVE ESTERNO AMIGA PASSANTE

cod. DRI03G • L. 144.000

ESPANSIONE INTERNA PER AMIGA 2000/3000

Scheda di espansione 2Mb a bordo espandibile a 4/6/8 Mb cod. ESP08F L. 320.000

SLOT MULTIPORTE

cod. SLT01L • L. 129.000

Da questo momento con questo slot autoalimentato la tua 500/PLUS/1000, più i vari moduli ESP 04F può arrivare a 10 Mb. (porta passante per hard-disk, può alimentare HD o Amiga)

ESPANSIONE ESTERNA PER AMIGA 500 - 500 plus - 1000

cod. ESP04F • L. 295.900

Da oggi la tua vecchia Amiga 1000 può essere espansa di altri 2Mb. Espansione esterna autoconfigurante da 2 Mbper Amiga 500/Plus e 1000

Ordina oggi stesso uno degli accessori qui riportati, riceverai GRATUITAMENTE a casa il catalogo Postal Dream

C 64 ECCEZIONALE

60 giochi con manuali in italiano in confezione da 10 cassette L. 14.000
Disponibile "6 confezioni" in diverse versioni per un totale di 360 giochi

SINTONIZZATORE TV

cod. TUN01L • L. 176.000

Trasforma il monitor CVBS in uno splendido TV con 99 canali programmabili da telecomando di cui 40 in memoria

ACCESSORI PER C 64

• ALIMENTATORE	L. 36.700
• REGISTRATORE	L. 47.700
• CARTRIDGE tipo NIKI	L. 33.000
• CARTRIDGE tipo FINAL	L. 37.500
• CARTRIDGE allinea testine	L. 21.000
• RESET DI MEMORIA/DUPLICAT.	L. 7.900
• PENNA OTTICA CON CASSETTA	L. 15.700
• PROVA JOYSTICK	L. 14.500
• JOYSTICK RAMBO	L. 23.500
• JOYSTICK GHIBLI TRASP. LUMIN.	L. 26.500
• MOVIOLA	L. 12.000
• COVER C64 NEW/OLD	L. 9.800
• COVER PER REGISTRATORE	L. 4.900

CAVERIA IN GENERE per Amiga PC e C 64

con Postal Dream
Vendita per Corrispondenza — Accessori per Computer

Ordinare è facile

Tutti i giorni dal lunedì al venerdì
dalle ore 9,00 alle ore 12,30 • Dalle ore 14,30 alle ore 19,00
Sabato dalle ore 9,00 alle ore 12,30

• per telefono 035/32.17.06
• per fax 035/32.17.09
• per posta Via Correggio, 13 24068 SERIATE (Bg)

DESIDERO RICEVERE I PRODOTTI DA ME DESCRITTI NELLA CEDOLA SOTTOSTANTE. SI INTENDE CHE RICEVERÒ INSIEME ALLA MERCE ORDINATA UNA COPIA GRATUITA DEL CATALOGO POSTAL DREAM

cognome e nome			
indirizzo			N° civico
città		(Prov)	C.A.P.
pref.	telefono		

cod. accessorio	computer	prezzo	
			☐ pagherò al postino in contrassegno
			☐ allego ricevuta vaglia postale
			☐ allego assegno non trasferibile intestato a: POSTAL DREAM srl

☐ spese postali di spedizione	L. 8.000	I PREZZI RIPORTATI SI INTENDONO IVA INCLUSA
☐ spese postali spedizione di invio urgente	L. 13.000	
☐ spese di spedizione con corriere espresso	L. 18.000	totale

GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

ECTS CAMBIA CASA

L'European Computer Trade Show di primavera, che si terrà a Londra dal 26 al 28 marzo, non si svolgerà più nel Business Design Center che lo ospita fin dal 1988. La decisione è stata motivata dal bisogno di maggiore spazio per gli espositori che, sempre più numerosi, cercano di sfruttare la popolarità della fiera.
Nell'edizione autunnale, infatti, Sony fu costretta a trasferirsi a organizzare uno spazio espositivo autonomo perché la struttura non era sufficiente ad accogliere lo stand del colosso nipponico.
Non resta che attendere marzo, dunque, per un'edizione dell'ECTS ancora più interessante e ricca di novità.

INTERPLAY: ROTTA VERSO IL FUTURO

La famosa casa di software americana ha deciso di sospendere la produzione di giochi per i sistemi a 16 bit a partire dalla Pasqua del '95. *Casper*, il tie-in legato al prossimo film di Spielberg, sarà infatti sviluppato solo ed esclusivamente per macchine a 32 bit e PC CD-ROM. Il provvedimento è accompagnato dalla prossima apertura di un gruppo di sviluppo in Europa, che dovrebbe aiutare l'espansione della società nel nostro continente e contrastare la rapida espansione della Virgin, che viene vista da Peter Bilotta, presidente della Interplay Europa, come la principale rivale nel mercato dei videogiochi.

METTI UN PC DENTRO AL POWER MAC

Per tutti gli utenti Macintosh che sono stati sedotti dalle prestazioni del Power PC, e che forse sono rimasti delusi dalle possibilità di emulazione DOS e Windows offerte dal software *Soft Windows*, Apple ha pensato una nuova scheda di espansione, denominata DOS Compatibility Card.
La scheda monta un processore Intel 486 DX2 a 66 MHz e garantisce una compatibilità pressoché totale con tutte le applicazioni e fornisce inoltre la possibilità di "tagliare" e "incollare" fra diversi sistemi operativi (System 7.5 e Windows).
Fra le caratteristiche più interessanti troviamo il supporto incorporato dei chip Sound-Blaster di Creative Labs per la riproduzione di audio a 16 bit, e la possibilità di sfruttare lo stesso hard disk e lo stesso CD-ROM per entrambi i sistemi operativi.
Il prezzo suggerito è di lire 990.000 iva esclusa e la scheda sarà disponibile a partire da gennaio.
Per ulteriori informazioni telefonare al numero 02/273261.

NUOVI PACCHETTI DA GENSOFT

La Key Comp Europa ha presentato una serie di interessanti pacchetti dedicati a utenti di ogni tipo. Per gli appassionati dell'occulto trova spazio *Sogni*, un programma dedicato all'interpretazione delle esperienze oniriche.
Nella stessa collana, denominata "Esoterica", troviamo anche *Numerologia* e *Astrogeomanzia*, che forniscono un panorama completo di queste discipline. Insomma, se vi sentite un po' maghi potreste trovare pane per i vostri denti.
Per chi invece ha bisogno di una mano in ufficio, troviamo *Fast Office Light* e *Fast Agent*, rispettivamente dedicati alla gestione di contatti d'affari e a chi esercita l'attività di agente. Per ulteriori informazioni telefonare allo 0532-796216.

I MAGNIFICI 6

Se negli ultimi mesi vi siete persi qualche numero di K, vi consigliamo di scegliere fra questi titoli per i vostri prossimi acquisti: non ve ne pentirete.

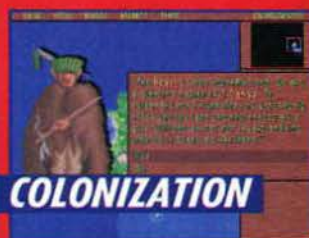
TIE FIGHTER

Con una grafica decisamente migliorata rispetto al suo predecessore, missioni più "vivibili" e un'ambientazione che non può fallire, il nuovo capolavoro della LucasArts vi mette ai comandi del caccia dell'Impero. Da più mesi sui nostri hard disk.

MAGIC CARPET

Il primo simulatore di tappeto magico della storia dei videogiochi offre una grafica senza precedenti, che utilizza texture mapping e Gouraud Shading per ricreare un mondo realistico. Una sorta di sparatutto ipertecnologico che si rivela un'esperienza da non perdere.

L. B. ADVENTURE

Dalla Francia con furore! Frederick Raynal, geniale ideatore di *Alone In The Dark*, crea qualcosa di simile alle avventure nipponiche presentate sulle console Sega e Nintendo. Tutti i personaggi sono animati in 3D e in tempo reale. Decine di ore di gioco attendono tutti gli avventurieri.

COLONIZATION

Sid Meier torna a farci divertire. Dal designer di *Civilization*, *Railroad Tycoon* e *Pirates!* arriva un gioco dedicato alla colonizzazione del continente americano. Dedicato agli amanti della strategia e dei commerci.

SYSTEM SHOCK

Quanto di più vicino alla realtà virtuale possiate reperire sul mercato.
La Origin e la Looking Glass hanno prodotto un capolavoro cyberpunk, che vi consente di muovervi su una stazione spaziale in un gustoso mix di avventura e simulazione.

ALADDIN

Per gli amanti dei giochi a piattaforme difficilmente si poteva produrre di meglio. Un programma realizzato appositamente per l'Amiga 1200 che ne sfrutta le capacità grafiche e sonore. La giocabilità è degna delle migliori produzioni per console.

ANTEPRIME

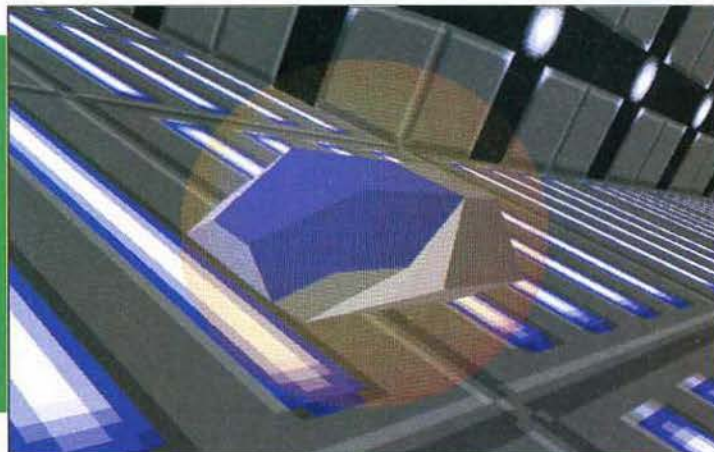
RIVOLUZIO KALISTO

Dopo aver sviluppato titoli discreti come *Fury of the Furries* e *Breakline*, la software house francese Kalisto sta lavorando ad alcuni giochi che utilizzano delle rivoluzionarie routine grafiche tridimensionali.

Sopra, il presidente della Kalisto/Atreid, Nicolas Gaume, giovanissimo programmatore responsabile di successi quali *Fury of the Furries* e *Breakline*.

Nicolas Gaume cominciò a programmare quando aveva quattordici anni e, nonostante egli neghi tuttora di essere un genio della tastiera, ha realizzato alcuni giochi niente male. Ora ha ventiquattro anni ed è il leader della Kalisto, software house emergente nota anche sotto il nome di Atreid (dalla famiglia Atreides del libro 'Dune' di Frank Herbert), da lui fondata più di quattro anni fa. Negli ultimi mesi ci sono stati molti cambiamenti: in primo luogo la Mindscape ha acquistato la Software Toolworks e, più di recente, la Pearson New Entertainment ha acquistato la Mindscape. La Kalisto è stata una delle prime case di sviluppo, comprate insieme al gruppo Mindscape, a lavorare ad alcuni nuovi ed eccitanti progetti. Derek Dela Fuente ha incontrato Nicolas e gli ha rivolto alcune domande sui progetti relativi all'anno a venire.

Ci potresti dare alcune informazioni riguardo alla Kalisto? Quando si è formata, quali sono i suoi obiettivi?

Quando abbiamo cominciato, il nostro scopo era di sviluppare software per altre case francesi. I primi contratti li abbiamo stipulati con la UBI Soft, la Loriciel e la Titus. In quel periodo abbiamo anche lavorato con l'Electronic Arts e abbiamo realizzato la versione Macintosh di *Powermonger*, oltre a produrre giochi originali per la Mindscape, come *Breakline* e *Fury of the Furries* su diversi formati computer. Avevo solo 19 anni quando ho formato la società con un capitale di 3000 sterline e non sapevo un granché di questo mercato. Abbiamo semplicemente comprato un paio di PC e intendevamo importare programmi da un formato a un altro. Non volevo entrare nel mercato Amiga o ST, nonostante in quel periodo fossero al loro apice, poiché il mio primissimo lavoro fu su Apple II, quando non ero molto sicuro della scena europea. Si trattava di prendere giochi del mercato

Amiga e ST e convertirli per Apple; il primo fu *Pick and Pile* per la UBI Soft. Una volta fatti un po' di soldi e di esperienza cominciammo con i giochi nostri. Fin dall'inizio abbiamo investito un sacco di soldi, energie e tempo nello sviluppo di programmi che ci permettessero di sviluppare giochi più velocemente e questo lavoro ha spianato il terreno per lo sviluppo dei giochi che vedrete nei prossimi anni. Abbiamo alcuni prodotti 3D molto particolari già in via di sviluppo e abbiamo sei giochi in lavorazione che non vedranno la luce prima del tardo '95 o dei primi mesi del '96.

Quali sono le conseguenze, se ci sono, di essere un gruppo di sviluppo di proprietà della Pearson?

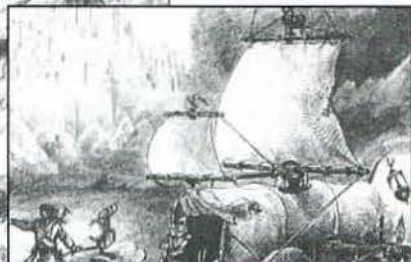
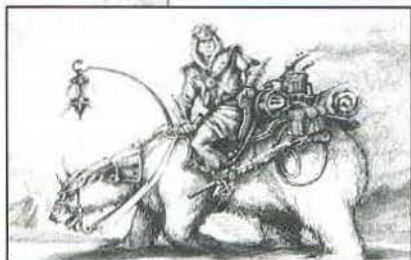
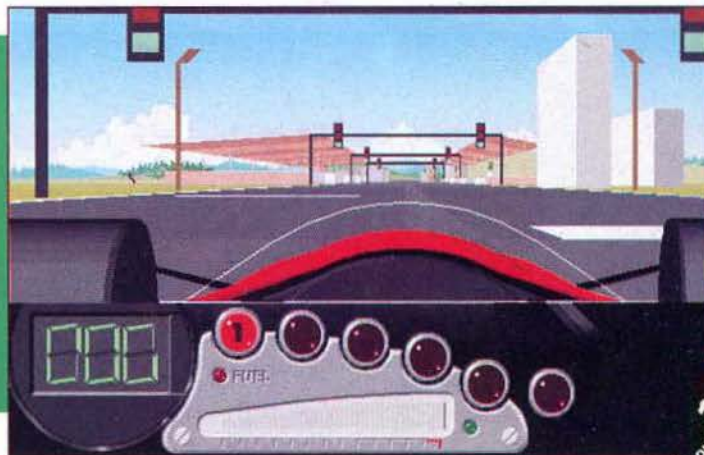
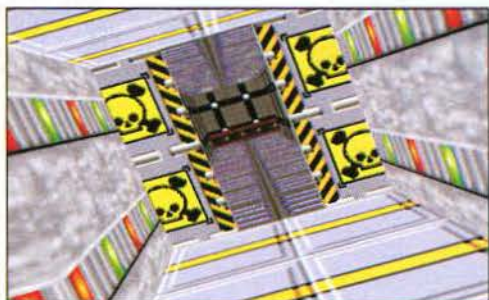
Beh, naturalmente avremo i soldi necessari per realizzare un prodotto CD-ROM, che viene a costare circa 400.000 sterline, inoltre io sono sempre a capo del mio team di sviluppo. Sarà una cosa positiva, dato che la Mindscape ha una delle reti di distribuzione migliori del settore. Un altro fattore importante è che siamo il team di sviluppo Mindscape: se osservate le società che lavorano per questa casa (e ce ne sono molte, come la SSI e la Cryo), potete notare che non ce n'è nessuna che faccia ufficialmente parte del gruppo. Alcuni dei prodotti di queste case vengono esaminati e, solo se rispondono alle caratteristiche del catalogo Mindscape, vengono comprati. Noi della Kalisto produrremo giochi senza alcuna restrizione: sanno cosa possiamo dar loro e apprezzano il nostro stile, quindi continueremo così. Abbiamo parlato con un sacco di altre case, e alla Pearsons sono i più onesti e professionali che abbiamo incontrato.

Dando un'occhiata ai vostri vecchi prodotti si tratta di un catalogo di idee molto eterogeneo: è stata una decisione conscia quella di non fossilizzarsi su una certa categoria?

Sì, ecco perché non siamo partiti subito dalla macchina più potente. Abbiamo sempre tenuto uno sguardo al futuro e abbiamo continuato a perfezionare i nostri programmi di sviluppo. Non siamo un team molto importante, molta gente non sa chi siamo, ma *Fury of the Furries* ha ottenuto un grande successo. Abbiamo cominciato con piccoli progetti e ci stiamo muovendo solo ora su cose più grandi. Ci siamo mossi dai rompicapo ai giochi di strategia e i prossimi titoli in arrivo saranno un picchiaduro (entro il '95) e, probabilmente, un'avventura (entro il '96).

Sembra che le case di sviluppo francesi abbiano molte idee innovative, che si traducono in giochi di successo, come *Alone in the Dark* e *Little Big Adventure*, per esempio. Qual è, secondo te, il motivo?

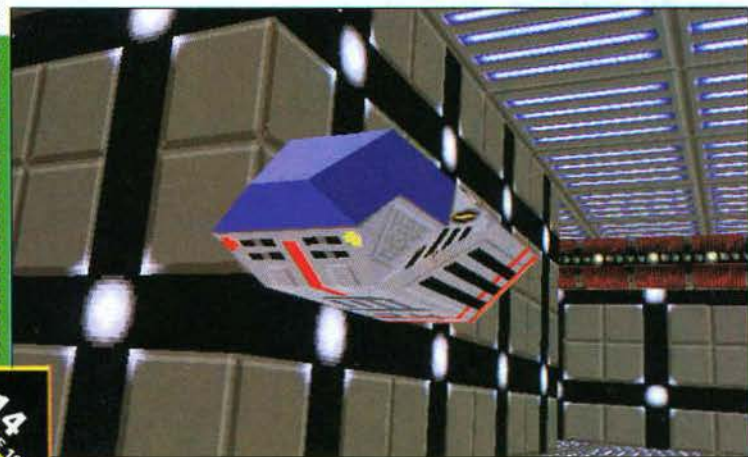
Non abbiamo mai avuto buoni distributori, in Francia. Forse è una questione di cultura e io sono ancora impressionato dalla creatività e dalla professionalità con cui si lavora in Inghilterra. Probabilmente è una causa diretta delle pressioni e della competitività statunitense, oltre alla compatibilità linguistica, ma le cose stanno lentamente cambiando.

Al principio, le case francesi erano semplicemente interessate all'aspetto economico di ogni gioco, non guardavano al futuro, al contrario delle

Sopra e a lato, delle immagini tratte dagli sketch preparatori per le schermate grafiche di *Dark Earth*, un gioco fantasy di ambientazione post-cataclisma osura e molto interessante: la caduta di meteore ha distrutto la civiltà e sopravvivono soltanto alcune città che tentano di preservare le antiche tradizioni.

case inglesi. Noi nutriamo una grande passione per i nostri giochi, ma abbiamo passato un lungo e duro periodo di tempo prima di essere accettati nell'ambiente.

Puoi dirci qualcosa del 3D Bio Motion?

Il 3D Bio Motion nasce dalla nostra capacità di combinare la flessibilità dell'ambiente 3D, che attrae molto l'utente, con il look più accattivante della grafica bitmap. Naturalmente il bitmap è molto amato, ma è pur sempre bidimensionale. Il 3D è più flessibile ma non è altrettanto bello; può essere molto stilizzato ma appare molto diverso dagli sprite. Vogliamo combinare tutte le caratteristiche migliori e inserirle in questo programma che abbiamo chiamato 3DBM (3D Bio Motion). In *Fury of the Furries*, i personaggi possono cambiare colore usando un effetto di pixeling: questo ci ha dato l'idea di non usare i poligoni per il 3DBM. Abbiamo quasi completato la seconda versione del programma in cui stiamo combinando il potere dei poligoni, del 3D e del 3DBM in un unico prodotto. Il motore attuale tende a concentrarsi sulle persone, sui giochi basati sulla creazione di particolari personaggi, come *Warriors*, che lanceremo in marzo. Possiamo "decomporre" i corpi in moduli (mani, braccia, gambe, ecc.) e ognuno di essi viene animato indipendentemente. Non è uno scheletro, che darebbe al movimento una certa rigidità, si tratta di blocchi. Con il 3DBM si ottengono movimenti fluidi e la manipolazione delle varie parti viene semplificata. Con la tecnica del "blue screen" (quella usata in *Mortal Kombat* per digitalizzare i lottatori in movimento) non si ha un vero effetto 3D. Con il nostro programma si può vedere l'azione da qualsiasi punto di vista e avere una vera forma tridimensionale: è una tecnica che nessuno ha mai usato prima d'ora. Facciamo un esempio: quando un personaggio si muove, si nota che ogni singolo movimento è reale, anche considerando il punto d'inerzia di una persona reale che sta lottando. Non hanno il realismo delle animazioni realizzate con un Silicon Graphics, ma la tecnica che usiamo rende comunque molto bene. Inoltre utilizziamo delle sorgenti luminose per proiettare realisticamente le ombre. Ci sono anche degli inconvenienti, naturalmente, ma verranno corretti nella prossima versione. Ad esempio, nella versione attuale, se ci si avvicina troppo a un personaggio, si vedono dei buchi: con la seconda "edizione" potremo combinare dei poligoni con queste tecniche.

Ci dici qualcosa riguardo a *Warriors* e *A.MAZE*?

In primo luogo, giocando a *Warriors*, potrete "zoomare" avanti e indietro e vedere l'azione da qualunque punto di vista. Giochi come *Virtua Fighter* non sembrano reali... non sto dicendo che non siano bei giochi oppure che i nostri siano migliori, semplicemente che non hanno un look altrettanto realistico. Grazie a una maggiore flessibilità di movimento si possono compiere tutte le mosse possibili: se tirate un pugno in faccia a un avversario, tutto il corpo si muove di conseguenza, non soltanto il brac-

A lato e nella sequenza sopra, potete ammirare un disegno preparatorio per *Warriors* e alcune schermate di gioco in cui è possibile notare il cambio di visuale e di prospettiva, punto forte di questo titolo. *In fondo e nella pagina precedente*, invece, alcune immagini di *F1 Racers*, un gioco di corsa piuttosto datato che la Kalisto ha deciso di far uscire in versione budget per Windows. D'altra parte "datato" non è sempre e necessariamente sinonimo di "non divertente".

cio: è possibile solo grazie al 3DBM. Con la tecnica 3D o con gli sprite sarebbero necessari 10.000 fotogrammi di animazione, mentre con il 3DBM viene tutto calcolato.

Lo scenario di *Warriors* è molto semplice. Tutti i migliori combattenti del mondo sono stati riuniti in un'isola da un Master che vuole sfidarli a duello. Ci sono livelli ambientati in grotte, su spiagge, foreste e castelli; ogni fondale è composto da almeno tre schermi completi che scrollano fluidamente seguendo l'azione, ma il vero punto di forza è nelle visuali selezionabili dal giocatore. I lottatori sono composti da 15.000 punti ciascuno e sono molto grandi (possono riempire lo schermo) anche se, normalmente, saranno più piccoli in modo da avere più spazio per i movimenti. I fondali renderizzati saranno di elevata qualità e sarà possibile interagire con il fondale, come per esempio afferrare una corda, evitare un ostacolo e raccogliere un'arma. Solitamente interagire con gli oggetti bitmap appare difficoltoso, ma in *Warriors* funziona bene, soprattutto grazie alle routine di ombreggiatura.

I duelli vedranno protagonisti una ragazza cinese e un campione di Kung Fu spaccare la faccia a un Celta Irlandese o un guerriero Masai dare del filo da torcere a un Punk di New York... L'utilizzo del 3DBM alle sue massime possibilità ha permesso delle animazioni 3D fluide e realistiche.

A.MAZE è ancora in fase di sviluppo. Sarà un incrocio tra un'avventura e un gioco d'azione con rotazioni a 360°. Si tratta di un gioco sportivo in soggettiva molto difficile da descrivere. Si potrà giocare in otto contemporaneamente, a bordo di velocissime astronavi che corrono all'interno dei corridoi di un labirinto gigante alla ricerca di una sfera nascosta.

Una volta trovata questa sfera bisognerà riportarla in un punto preciso del labirinto prima che gli avversari riescano a rubarla.

È un gioco molto divertente e originale che utilizza molte tecniche grafiche d'avanguardia, si può dire che in parte ci siamo ispirati a *Speedball*.

In questo gioco l'aspetto sportivo è preponderante, ma andando avanti diventa sempre più complesso, con multi-labirinti e altre caratteristiche aggiuntive. L'azione è veloce e in tempo reale, ed è qualcosa di veramente nuovo e diverso, come potete vedere dalle immagini.

Perché fare una versione per Windows di *F1 Racers*? Non pensate che si tratti di un titolo datato?

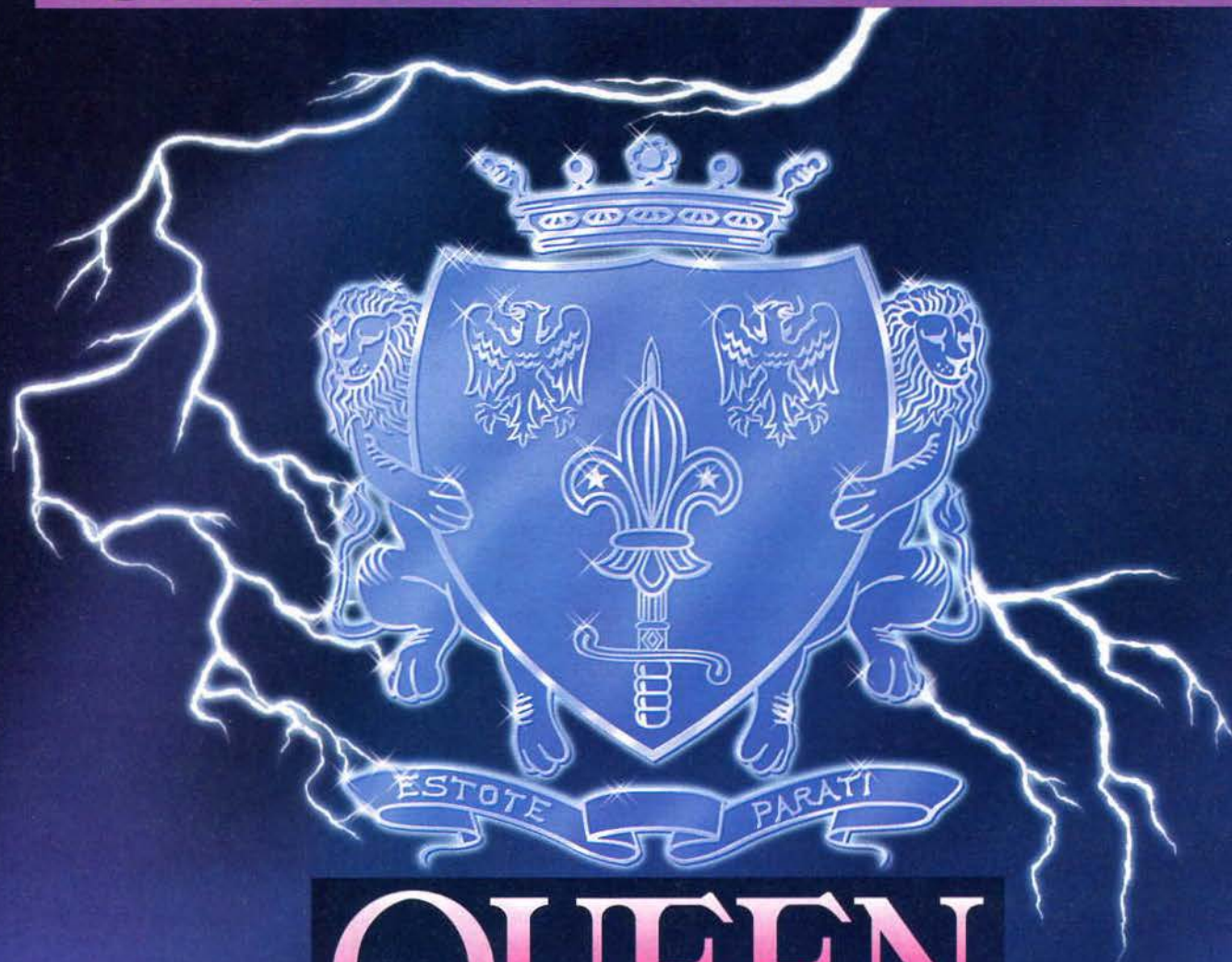
Sì, ma sarà un budget game ed è comunque molto divertente. Volevamo fare un gioco per Windows in modo che non l'utente non dovesse mettere le mani nell'Autoexec.bat e che il setup fosse standard. C'è un sacco di gente che preferisce i giochi basati su Windows e dato che non ci sono giochi di corsa penso che questo titolo potrà far felici molti giocatori.

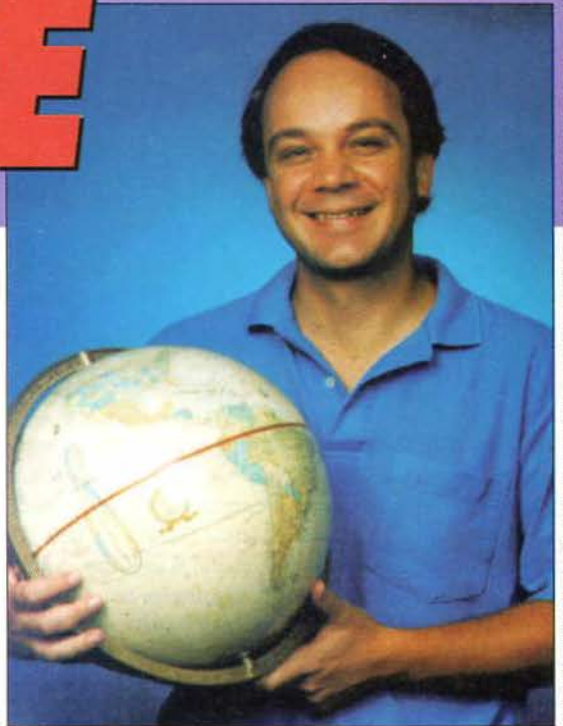
La nuova versione di Windows potrà cambiare l'atteggiamento della gente verso questo sistema: stiamo solo aspettando gli sviluppi. Con le schede video e audio è molto difficile programmare sotto DOS, ma Windows rende tutto più semplice. La macchina si sta evolvendo rapidamente e devo dire che anche il Power PC è una grande macchina. Non si tratta di una versione povera sia del Mac che del PC, ed è necessario sviluppare giochi appositamente per questa piattaforma. Windows è un ambiente efficiente e con le prossime e più potenti schede diventerà ancora più utile.

Altri progetti per il futuro?

Dark Earth è previsto per il '96 ma, come potete vedere dai disegni, abbiamo già lavorato parecchio a questo progetto. Il gioco invita i giocatori in un viaggio magico in una strana terra dove la luce è la sostanza più preziosa, dove antiche religioni rinascono e dove il mondo è minacciato da terribili forze aliene. Lo scenario racconta di una meteora che, caduta sulla Terra, ha cambiato l'aspetto del mondo in un inferno oscuro: il cielo è diventato una cappa di fumo nero, l'aria è fredda e polverosa... L'unica speranza per i sopravvissuti sono le Stalliti, città che sono state misteriosamente risparmiate dal cataclisma. La gente che le abita, i "protetti", dicono di essere sotto la protezione di Dio. Ma riuscirà il giocatore a scoprire quali misteri si celano dietro questo scenario?

• *Derek Dela Fuente*

A sinistra, altre immagini di *F1 Racers*.
A destra, uno degli sketch preparatori per le schermate grafiche di *Warriors*, il nuovo picchiaduro della Kalisto in 3D.

LA STRATEGIA VINCENTE

Sid Meier è stato il co-fondatore della Microprose Software nel 1982 ed è attualmente il vice presidente esecutivo del settore sviluppo. La softografia di Meier include alcuni tra i classici più famosi di tutti i tempi, come *Silent Service, Red Storm Rising, F15 Strike Eagle, F19 Stealth Fighter, Pirates!, Railroad Tycoon, Civilization* e l'attuale successo, *Colonization*.

Con la pubblicazione di *Colonization* è immediatamente tornato alla ribalta, mostrando per l'ennesima volta come dovrebbe essere realizzato un buon gioco di strategia. Sid Meier è un vulcano di idee e, grazie al nostro inviato Derek Dela Fuente, abbiamo avuto l'occasione di intervistarlo.

Sei contento del successo che ha riscosso questa tua ultima fatica?

Molto contento. Parte del feedback che abbiamo ricevuto dalle reti e dalle BBS è stata molto incoraggiante; sembra che piaccia molto al pubblico. Non abbiamo avuto grossi problemi di bug e siamo riusciti a svilupparlo nei tempi previsti: tutto è andato come volevamo che andasse... Sta vendendo bene ed è all'altezza delle nostre aspettative.

Ci puoi parlare del tuo prossimo progetto? E cos'è successo al gioco che stavate sviluppando sulla Guerra Civile Americana?

Sono due cose che vanno insieme. Nella prima metà del '95 faremo uscire una versione multiplayer di *Civilization* che permetterà a ben sette giocatori di giocare contemporaneamente. Pensiamo che sia un progetto molto eccitante. È ancora presto per buttarsi nel campo dei giochi multiplayer, ma questo upgrade per *Civilization* ci è stato richiesto a gran voce. Uscirà anche una versione Macintosh del gioco. Entro i due mesi successivi vaglieremo una serie di ipotesi, e il gioco sulla Guerra Civile è una di queste. Ci abbiamo lavorato sopra per un po', ma ora l'abbiamo messo da parte.

I vostri giochi sembrano essere fortemente ispirati ai giochi da tavolo della Avalon Hill e della Mayfair. Sei un appassionato di questo tipo di giochi di strategia?

Prima dei computer ho passato un sacco di tempo sui giochi da tavolo, sui giochi di società e di carte. Ho cominciato a studiare i computer all'università e quando l'idea di giochi fatti con il computer si diffuse per me fu naturale combinare i miei due hobby preferiti. Un sacco dei nostri lavori hanno elementi in comune con giochi da tavolo semplicemente perché hanno realizzato già prima di noi elementi che usiamo spesso; forse li abbiamo portati un po' oltre.

Il processo di scrittura di un videogioco diventa sempre più difficile o sempre più facile? Da dove prendi ispirazione per i tuoi giochi?

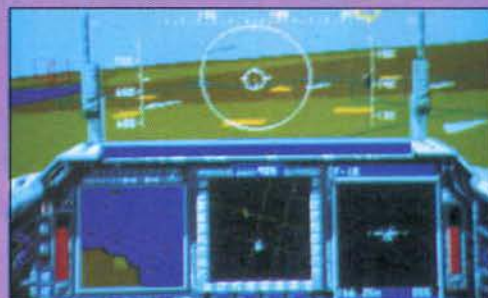
In un certo senso sta diventando più semplice, d'altra parte la gente si aspetta giochi sempre più profondi e dotati di grafica e particolari. Ci vuole più o meno sempre lo stesso periodo di tempo per scrivere un gioco al giorno d'oggi di quanto ce ne voleva qualche anno fa: possiamo realizzarli più velocemente ma ci sono molti più elementi da inserire, e questo bilancia le cose. La cosa che velocizza molto il lavoro è la nostra pluriennale esperienza nel campo dei PC: possiamo prendere pezzi di codice di vecchi giochi e inserirli in quelli a cui stiamo lavorando, soprattutto dopo aver già iniziato la programmazione. Possiamo prendere una routine dedicata alla generazione di mappe per *Civilization* e utilizzarla per *Colonization*. Sappiamo come manipolare queste cose o introdurre grafica 3D e più giochi dobbiamo sviluppare e più velocemente possiamo lavorare a un nuovo progetto. Riguardo all'ispirazione per i giochi, beh, viene da un sacco di sorgenti diverse. Molti dei giochi a cui ho lavorato sono state delle rivisitazioni di cose a cui ero interessato da piccolo. Ho passato una fase in cui volevo sapere tutto riguardo alle ferrovie e agli aeroplani o ai jet... Scrivere un gioco è più divertente perché invece che leggere cose sull'argomento è come se tu le stessi effettivamente creando. Molte delle idee tecniche e dell'approccio al gioco provengono da altri giochi, videogiochi o giochi da tavolo. Teniamo sempre presente ciò che viene realizzato da altri sviluppatori e cerchiamo di costruire su questo. Guardo la TV e vado a vedere un sacco di film e l'ispirazione può provenire da qualunque cosa.

Qual è la parte più difficile della progettazione di un gioco? Avete una certa sequenza di operazioni?

Certamente. Hai un'idea per un gioco sulle ferrovie e il passo successivo,

Diplomats report:
The Roman government has been over-thrown!

Civilisation è stato uno dei capolavori di Sid Meyer. Il giocatore deve gestire una nazione dalla nascita della civiltà fino alle scoperte aerospaziali, fronteggiando le nazioni nemiche che si contendono il dominio del mondo.

F19 Stealth Fighter è stato uno dei primi esempi di fanta progettazione collegata al computer, fatta dalla Microprose. L'F19, infatti, non è mai stato realizzato in realtà, ma Sid Meyer ne aveva immaginato le capacità simulandole in questo indimenticabile titolo.

diciamo, potrebbe essere cercare di capire quale aspetto di questo argomento sarebbe il più divertente. Prendiamo quell'aspetto e cerchiamo di realizzare un prototipo, una versione molto grezza e veloce del gioco, in modo da vedere cosa proverebbe un giocatore con un titolo del genere. Da quel punto in poi si lavora sulle cose che non funzionano, si aggiunge grafica, si cambia l'interfaccia e si torna a giocare, per poi aggiungere nuove caratteristiche. Non c'è una formula precisa per questo processo, anzi, abbiamo provato in molti modi diversi. Una delle cose che mi piacciono di più è l'aspetto della ricerca. Quando ho realizzato *Pirates!* sono andato ai Caraibi e ho dato un'occhiata alle vecchie fortificazioni e alle altre cose che mi potevano servire, e per *Colonization* mi sono sorbito un sacco di volte il film "L'Ultimo dei Moicani".

I tuoi giochi, generalmente, sono minimalisti dal punti di vista grafico. Cosa pensi dei CD e del multimedia? Sfrutterai il vantaggio offerto da una tale quantità di memoria disponibile?

È possibile. La grafica è necessaria per supportare un gioco e per illustrare ciò che sta succedendo, ma so che una grafica più elaborata tende a rallentare il processo di gioco. Normalmente prendiamo le nostre decisioni in favore della giocabilità, se pensiamo di inserire qualcosa di graficamente impressionante ma non particolarmente utile. Per quanto riguarda i CD-ROM, abbiamo appena fatto uscire una versione CD di *F14*. Il nostro approccio è prendere un gioco che riteniamo valido e aggiungere informazioni di background. Su *F14* c'è un un tutorial che aiuta a giocare, più informazioni sulle armi, ma il giocatore non è costretto a sorbirsi queste cose nel bel mezzo di una partita, sono caratteristiche opzionali. Al momento la scelta è tra avere un gioco in cui si prendono un sacco di decisioni, ma con una grafica basilare, o uno con splendide sequenze video in cui il giocatore interagisce ogni dieci secondi. Noi preferiamo il primo tipo. Abbiamo una buona grafica che serve agli scopi del gioco, non semplicemente fine a se stessa. La mia filosofia è che il gioco dovrebbe avvenire nell'immaginazione del giocatore: nella testa ci sono schermate grafiche più vive di quelle di qualunque gioco in commercio. Cerchiamo di fornire abbastanza informazioni da permettere questo processo immaginativo e, per ora, abbiamo avuto abbastanza successo con questa filosofia.

Ci sarà un *Civilization 2*?

Non abbiamo ancora preso nessuna decisione al riguardo. La gente ha accolto molto bene sia *Civilization* che *Colonization* e finché continueranno a giocarli noi continueremo a fare giochi con questo stile. Abbiamo ricevuto un sacco di richieste per un seguito di *Civilization* nello spazio o per un gioco *pre-Civilization* e ci sono un sacco di periodi storici, nel gioco, che potrebbero, da soli, ispirare nuovi titoli. Non abbiamo certo finito le idee e potete aspettarvi un altro paio di titoli simili, prima o poi, ma non sappiamo ancora di preciso che direzione prenderanno.

Una critica che è stata mossa a *Colonization* è che si trattava di una versione "allungata" di *Civilization*. Hai qualche commento da fare?

Abbiamo camminato su una fune molto sottile. Da una parte, avremmo potuto realizzare qualcosa di molto simile a un *Civilization 2*, cambiano colori e mappe ma rimanendo fin troppo vicini a quel gioco; dall'altra parte, avrebbe potuto diventare troppo diverso, e la gente che amava *Civilization* avrebbe potuto non apprezzare il fatto che non avesse la stessa qualità del primo titolo. Abbiamo dovuto trovare un approccio abbastanza diverso da fornire alla gente un gioco davvero nuovo ma, al contempo, abbastanza simile nel "feeling" da permettere al pubblico di apprezzare entrambi i titoli. Abbiamo cercato di identificare le parti chiave del divertimento di *Civilization*, come l'esplorazione, la combinazione di un gioco "militare", di uno "economico" con elementi di politica... È un periodo della Storia che è familiare sia agli americani che agli europei. Abbiamo scelto un periodo molto più ristretto in modo da osservare le cose in maggior dettaglio e abbiamo enfatizzato l'unicità dei vari popoli: in *Colonization* ogni popolo ha caratteristiche diverse, individuali, mentre, al contrario, in *Civilization* erano soltanto "popoli".

Hai visto *Transport Tycoon*?

Gli ho dato un'occhiata veloce, e sembra molto interessante, ma non ho potuto ancora giocarlo a fondo e quindi non posso dare una vera opinione.

Cosa pensi dei giochi che dal punto di vista estetico e della giocabilità assomigliano molto ai tuoi?

Generalmente, penso che sia una gran cosa riuscire a prendere idee altrui e aggiungere le proprie per migliorare il tutto. Ben pochi giochi che vengono prodotti attualmente sono originali e penso che sia nostra responsabilità rendere un gioco buono tanto quanto, o addirittura migliore di quelli su cui ci stiamo basando. Non sono così suscettibile riguardo a giochi che prendono spunto dai miei: talvolta può anche essere lusinghiero.

Pensi che la tendenza sia quella di subordinare la giocabilità alle innovazioni tecnologiche?

Ci sono sicuramente un sacco di giochi in cui questo è vero. C'è un controbilanciamento: se usi le tue risorse in grafica e video non potrai usarle nella giocabilità. Le nuove tecnologie sono molto interessanti ma non penso che potranno rimpiazzare la giocabilità, che è l'elemento più importante in qualsiasi gioco.

Cosa fai, al di là del tuo lavoro con i computer? Oppure è un lavoro che ti assorbe per ventiquattr'ore al giorno?

Riesco a fuggire abbastanza spesso, ma si tratta di un lavoro ventiquattr'ore su ventiquattro in cui non si sa mai quando può saltar fuori qualche nuova idea. Comunque, mi piace leggere e guardare la televisione e fare cose con la mia famiglia come chiunque altro. Niente di particolarmente eccitante.

C'è qualche gioco che avresti voluto scrivere tu?

Ci sono stati un sacco di giochi che mi hanno impressionato, ma pochi che mi abbiano mostrato un nuovo livello di giocabilità e idee davvero nuove ed eccitanti. Penso che *Tetris* sia un gioco molto divertente e che la serie di *Wolfenstein/Doom* sia tecnicamente impressionante.

Derek Dela Fuente

Entra nel FANTASTICO MONDO di Philips CD-i

Gratis l'iscrizione

Philips desidera presentarTi un'iniziativa eccezionale!

Se possiedi un lettore Philips CD-i, iscriviTi al CD-i Club e godrai di una serie di vantaggi veramente fantastici.

Le novità in anteprima

Riceverai direttamente a casa tua il Catalogo titoli, con tutti gli aggiornamenti, potrai partecipare alle varie iniziative promozionali organizzate dal Club e sarai continuamente informato sulle eventuali novità di prodotto (gli accessori, la cartuccia Digital Video o altro).

Gli acquisti da casa

Ma c'é molto di più! Philips attraverso il CD-i Club Ti permetterà di ricevere a casa, comodamente, senza problemi tutti i titoli che Ti interessano.

Regolarmente Ti invieremo le nostre offerte e potrai ordinare i titoli, con l'apposito buono d'ordine, per fax, per posta o semplicemente telefonando al nostro Numero Verde.

Se non l'hai ancora fatto iscriviTi al CD-i Club! Telefona al nostro Numero Verde, lascia i tuoi dati ed entra nel fantastico mondo del CD-i Club.

International Tennis Open Due Giocatori

Con questa nuova versione è possibile scegliere se giocare contro il CD-i o sfidare un amico utilizzando due telecomandi. Buona fortuna e che vinca il migliore! Versione italiana

Dragon's Lair I

Bisogna guidare Dirk, il nostro sfortunato eroe, attraverso il castello, sconfiggere i mostri, uccidere il drago e liberare la principessa che è stata fatta prigioniera dal malefico mago Mordroc. Un videogame dell'ultima generazione! Come entrare in un vero cartone animato! Digital video.

Versione originale. Istruzioni in Italiano.

The 7th Guest

Il più famoso e intrigante "mystery game" su CD-i. Completamente realizzato in grafica tridimensionale, con personaggi live e colonna sonora originale, permette di vivere tutte le emozioni della realtà virtuale. Un castello pieno di orrori, fantasmi e rompicapo da risolvere fa da sfondo a un'avventura davvero indimenticabile. Insuperabile!

Digital video. Versione originale.

Inca

Coraggio, velocità, saggezza sono le virtù richieste da quest'avventura nello spazio e nel tempo. Cinquecento anni sono passati, è arrivato il momento di restituire al popolo Inca i suoi antichi poteri!

Versione italiana.

Phantom Express

E' tornato! Quel pazzo del Dott. Dearth è tornato con il suo ottovolante tridimensionale. Le montagne russe più pazze che si siano mai viste. Mille bersagli coloratissimi vengono incontro a folle velocità. I peggiori incubi diventano realtà!

Versione originale

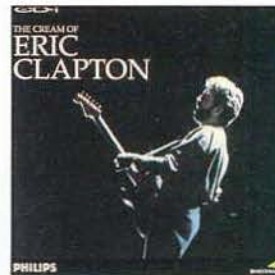
Striker Pro

Il più emozionante gioco del calcio su CD-i! Ben 64 squadre provenienti da tutto il mondo a disposizione per una amichevole, il Campionato o la Coppa del Mondo. E come in una partita dal vero, ci sono calci d'angolo, falli, rimesse e naturalmente, gol! Un'occasione unica per tutti gli appassionati di calcio!

Versione italiana.

Mad Dog Mac Cree

Mad Dog e la sua banda hanno rapito la figlia del sindaco e imprigionato lo sceriffo. Bisogna farsi largo a suon di spari e colpire i banditi che si muoveranno come in un vero film! Un classico shooting game che ci condurrà nelle strade del vecchio West. Il primo vero western interattivo!

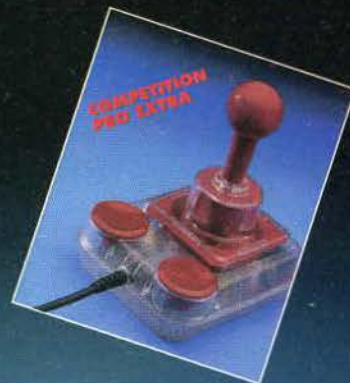
Digital Video. Versione Italiana.

The Cream of Eric Clapton

Una delle leggende del Rock, Eric Clapton, si presenta nella rinnovata veste CD-i con i suoi classici di sempre: Layla, I Shot the Sheriff, Cocaine, Wonderful Tonight e molti altri.

Un CD-i che Ti farà rivivere le emozioni che solo il rock d'autore può dare.

Digital Video

Entra nel FANTASTICO MONDO di Philips CD-i — Club — PHILIPS

Essere iscritti al Club CD-i ha i suoi grandi vantaggi.

LA GRANDE AVVENTURA ROSSA!

A due anni di distanza dalla prima loro apparizione, i tre spassosissimi protagonisti di *Nippon Safes Inc.* sono tornati in un'avventura ancora più divertente, *The Big Red Adventure*. Questa volta Doug Nuts, Dino Fagioli e Donna Fatale sono alle prese con dei comunisti nostalgici decisi a far resuscitare nientemeno che Lenin in persona!

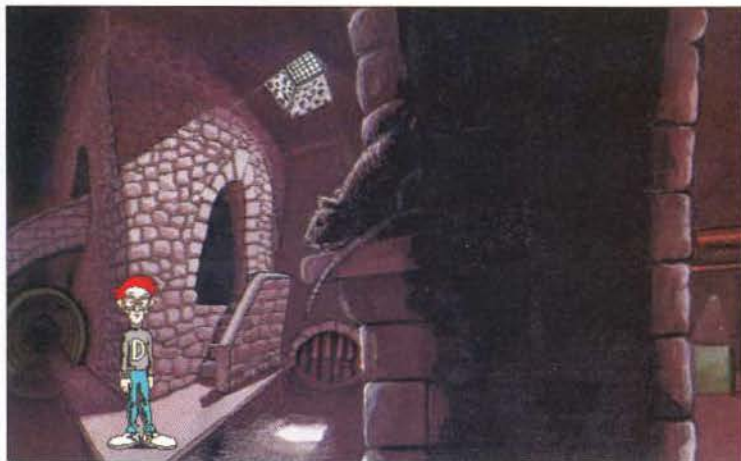
I tempi sono cambiati. La Russia, da sempre patria del comunismo, si è convertita al capitalismo più estremo ai danni delle altre grandi nazioni, soprattutto gli Stati Uniti. La Coca-Cola è stata sostituita dalla Vodka-Cola e i computer di tutto il mondo hanno installato il sistema operativo della Moskowsoft, multinazionale che ha sede a Mosca. Anche i giovani si sono lasciati trascinare dalle nuove mode: il Super Nintendo è ormai storia e i ragazzini si chiudono in casa a giocare a *Super Marx Bros* con il Lenintendo; i gruppi rock americani hanno perso il loro fascino e in Russia si vendono milioni di dischi dei Rolling Soviet... e il mondo sta a guardare.

Quelli di voi che hanno avuto la fortunata occasione di giocare a *Nippon Safes Inc*, ritroveranno con piacere i tre simpatici protagonisti anche in *The Big Red Adventure*. Dino Fagioli, Donna Fatale e Doug Nuts questa volta devono fare i conti con dei fanatici del comunismo che vogliono riportare in vita il loro eterno leader Lenin. A voi il compito di aiutarli nella loro eroica missione.

I tre protagonisti di *Nippon Safes Inc.* si ritrovano in Russia per motivi differenti: Dino Fagioli, mozzo su una petroliera, si è perso in un porto russo in occasione di uno scalo; Doug Nuts, genio dell'elettronica sempre alla ricerca di banche da svaligiare e tesori da arraffare, ha intenzione di rubare la corona dello Zar; Donna Fatale, conturbante artista del palcoscenico, è riuscita a trovare un ingaggio per esibirsi al Bolscioi. Procedendo per la loro strada, i tre bizzarri personaggi si trovano loro malgrado coinvolti in un folle progetto di alcuni nostalgici del "buon vecchio comunismo" che, con l'aiuto di un medico privo di scrupoli che pratica le arti magiche, vogliono trafugare la salma di Lenin e farlo resuscitare per riportare il comunismo ai fasti di un tempo.

Come accadeva in *Nippon Safes Inc*, il giocatore veste inizialmente i panni dei tre personaggi, ma non simultaneamente, bensì uno per volta, come se si trattasse di tre avventure differenti; quando si saranno incontrati, li controllerà tutti e tre e potrà fare agire uno piuttosto che un altro a seconda della situazione.

A sinistra, la grafica di *The Big Red Adventure* miscela ottimamente coloratissimi fondali disegnati a mano e sprite in stile cartoon che sottolineano l'aspetto umoristico del gioco. Notate la bellezza del quadro che si trova sul soffitto di questa camera da letto e la cura nei particolari... pensate che si tratta di uno scompartimento di lusso dell'Orient Express!

Protagonista del primo capitolo del gioco è Dino, che appena sbarcato in un porto russo, si tuffa nei vicoli della città in cerca di qualcosa da mangiare. Nel tornare alla nave, il mozzo si perde e quando finalmente raggiunge il molo, scopre che la petroliera è salpata da un pezzo. L'unico modo di rimettere piede sulla nave è di batterla sul tempo e arrivare per primo al prossimo scalo, Stokafisburgo; fortunatamente per Dino, il velocissimo Orient Express passa proprio per quella città... Fatalità vuole che sul treno si trovi anche Donna, che ha deciso di accompagnare in viaggio un miliardario americano. Il terzo personaggio, Doug, intanto, si trova a Mosca e sta cercando un modo di infiltrarsi nel Cremlino e rubare la corona dello Zar. Una volta escogitato un abbozzo di piano, Doug prende parte a uno show televisivo in cui si può vincere un utilissimo pallone aereostatico (l'unico modo per entrare senza essere visto consiste nel "sorvolare" le misure di sicurezza...). Una volta entrato nella stanza dove è custodita la corona, Doug scopre di non essere l'unico che vuole impossessarsene... e al termine di una violenta mischia, a cui prende parte anche la polizia russa, il ladro si ritrova in fuga, guardacaso, sull'Orient Express. Quando Dino, Donna e Doug si incontreranno sul treno, inizierà il quarto capitolo, in cui, come già detto, si potranno controllare tutti e tre i personaggi.

Il testo è integralmente in italiano ed è pieno di giochi di parole e battute di spirito che, insieme al look demenziale dei personaggi e alla particolarità delle situazioni, forniscono al giocatore un tocco umoristico non indifferente. Altro punto forte del gioco è l'immediatezza dell'interfaccia "punta e clicca", che già in *Nippon Safes* aveva dimostrato la sua efficacia. La grafica è in alta risoluzione a 256 colori e ognuna delle cento e più schermate che fanno parte del gioco sono state disegnate a mano. Alcuni scenari, inoltre, occupano diversi schermi, che scorrono fluidamente seguendo l'azione di gioco.

The Big Red Adventure sarà distribuito dalla Core Design/US Gold e uscirà a gennaio (sono previste versioni PC, PC CD-ROM, Amiga CD32 e A1200). Intanto i programmatori della Dynabyte stanno già pensando al seguito: si tratterà di un'avventura grafica, sempre sullo stile di *Nippon Safes Inc*, ambientata in Arabia che vedrà protagonisti i soliti tre sfortunati personaggi Doug, Donna e Dino. Seguirà quindi *Tequila & Boom-Boom*, un'altra avventura in stile cartoon, questa volta sul genere spaghetti-western, in cui tutti i personaggi saranno animali che riprendono i tratti di personaggi famosi, tra cui la mitica coppia Bud Spencer-Terence Hill. Infine, bisogna segnalare l'ultimo titolo in progetto: si tratta di *Elena T*, un'avventura che ha luogo in un'enorme città italiana del futuro, in cui la protagonista è un'autista che non riesce a stare alla larga dai guai.

• Paolo Verri

EDIROL presenta "L'OFFERTA DEL MESE"
Cambia musica!
SENZA CAMBIARE SCHEDA
PER SOUND BLASTER 16/32, SOUND GALAXY PRO 16 E ANALOGHE
SOUNDCanvas DB
SCD-10 L. 294.000 + IVA
SCD-15 L. 378.000 + IVA
Facile da applicare, grande da ascoltare, in 2 versioni.
SCD 10: 128 strumenti e 119 strumenti ritmici GM
SCD 15: 354 strumenti e 178 strumenti ritmici ed effetti sonori GS/GM.
La qualità sonora Roland: realismo audio superiore a qualsiasi altra scheda. La scelta preferita dei musicisti professionisti in tutto il mondo ora a disposizione anche degli appassionati di giochi e multimedialità sotto Windows.
Un prezzo incredibile per un upgrade eccezionale. Incrementa le potenzialità della tua scheda audio con Roland SoundCanvas DB.
RICHIEDI IL CATALOGO "MUSIC EXPRESS"
IL PRIMO CATALOGO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA DEDICATO ALLA MUSICA E ALL'INFORMATICA MUSICALE
TUTTI I PREZZI IVA COMPRESA!!!
E' un prodotto
Roland
In omaggio ben 100 brani in standard MIDI File GM e i software DoReMix™ e Juke-Box™ per comporre e selezionare i tuoi brani preferiti.
Spedisci a: EDIROL Srl - V.le delle Industrie 8 - 20020 Arese (MI)
❑ Desidero ricevere SCD 10 al prezzo speciale di Lit. 294.000 (IVA esclusa) + Lit. 10.000 di spese postali (PAGAMENTO CONTRASSEGNO)
❑ Desidero ricevere SCD 15 al prezzo speciale di Lit. 378.000 (IVA esclusa) + Lit. 10.000 di spese postali (PAGAMENTO CONTRASSEGNO)
❑ Desidero ricevere gratuitamente il catalogo di vendita per corrispondenza "Music Express" by Edirol
Nome .... Cognome ....
Via .... N° ....
CAP .... Città ....
Tel. .... Fax ....
Codice Fiscale / P. IVA (obbligatorio) ....
EDIROL
EDIROL Srl - V.le delle Industrie 8
20020 Arese (MI)
Tel. 02/93.58.13.93 - 93.58.14.74
Fax 02/ 93.58.13.12
Tutti i marchi citati sono di proprietà delle rispettive aziende.

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

NOTA BENE In questo nuovo box trovate le indicazioni sui giochi che ricordano di più il titolo recensito. Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE

BANSHEE (Core Design)

Un capolavoro di giocabilità in cui, alla guida di due caccia, potete giocare con un amico contro nemici enormi e spietati. Un vero coin-op per Amiga AGA che ha superato il mitico Project-X del Team 17.

AVVENTURA ARCADE

DOOM (Id Software)

Il perfezionamento di *Wolfenstein 3D* con una grafica eccezionale, un sonoro coinvolgente e la possibilità di giocare con il modem e in rete: un realismo tale da far venire i capogiri.

GIOCO DI RUOLO

ULTIMA VII PART TWO: SERPENT ISLE (Origin)

Il GdR ultra-totale. Solo Ultima VII Part Two poteva superare Ultima VII Part One, e solo Richard Garriot poteva superare Richard Garriot! Un ambiente ricostruito alla perfezione con un alto livello di realismo. Come un romanzo.

SPORT

GOAL (Virgin)

Dino Dini ce l'ha fatta! Il trono è di nuovo suo! Un livello di controllo sui giocatori mai visto prima per la simulazione calcistica migliore sul mercato. Ora non resta che attendere *Sensible World of Soccer*...

STRATEGIA

CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Eta della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA

RETURN TO ZORK (Activision)

Torna al sucesso e detronizza *The Secret of Monkey Island 2* dall'olimpo delle avventure: il mondo di *Zork* della Infocom è stato completamente rinnovato, dal genere testuale al Full Motion Video.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

INDY CAR RACING (Virgin)

La ricercatezza nel dettaglio e la bellezza della grafica, nonché il notevole realismo, di questo titolo sono riusciti a scalzare dal suo trono *Formula One Grand Prix* della Microprose.

PICCHIADURO

MORTAL KOMBAT (Virgin)

Questo gioco ha fatto storia sia sui coin-op che su tutte le piattaforme console su cui è stato convertito. Finalmente giunge anche su PC e Amiga: eccezionale sotto tutti gli aspetti.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

STUNT CAR RACER (Microstyle)

La grafica di questo gioco aveva fatto gridare al miracolo, al tempo della sua uscita. La straordinaria giocabilità e la frenesia dell'azione ne fanno il papà della nuova generazione di giochi di corse.

SIMULAZIONE SPORTIVA

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO

FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA

POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO

TETRIS (Spectrum Holobyte)

Tetris è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia giocato nelle innumerevoli versioni in cui è disponibile.

GIOCO DI PIATTAFORME

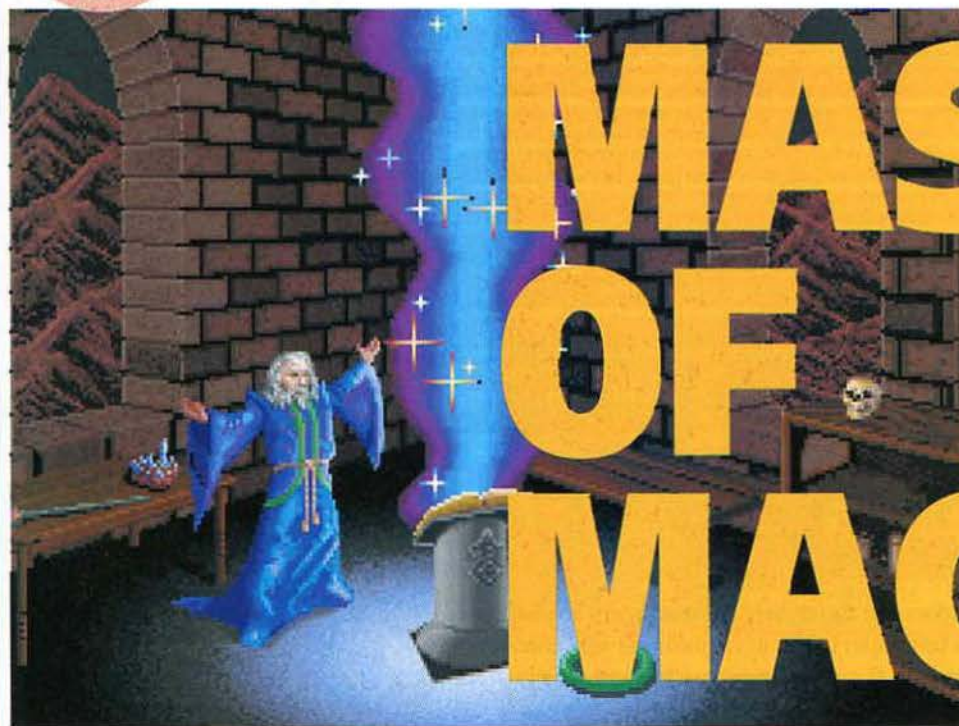
SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Con l'arrivo dello SNES in Italia, questo grande classico è disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

Si ringrazia
Play Game Shop (Torino)
You Too (Torino)
Pergioco (Milano)

Chi pensava che *Civilization* non sarebbe mai stato superato, dovrebbe provare a tuffarsi nel mondo dei Maestri della Magia, dove sopravvive solo chi conosce a fondo le arti arcane...

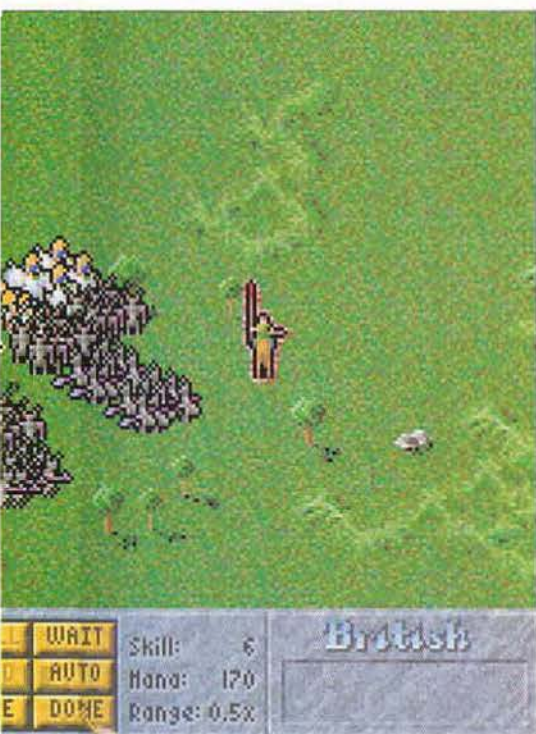
MASTER OF MAGIC

È inevitabile confrontare questo gioco con il capolavoro di Sid Meyer: l'ambientazione è diversa, l'interfaccia è cambiata in molti punti, ma le meccaniche di gioco sono rimaste simili. Del resto, "squadra che vince, non si cambia", e *Civilization* è stata una vera e propria pietra miliare dei giochi per PC. Tuttavia, ci sono molte differenze, tra i due prodotti, che rendono questo gioco qualcosa di più di un "semplice" *Civilization 2*. Sicuramente l'esperienza di *Master of Orion* ha giovato alla Microprose, che con questo prodotto ha unito gli aspetti più validi dei due giochi.

La prima differenza che balza immediatamente agli occhi è l'ambientazione: in *Master of Magic* non siamo più leader storici, bensì potenti maghi che guidano il loro popolo alla conquista del mondo, anzi, dei mondi, visto che il gioco si svolge su due "piani dimensionali" contemporaneamente, *Arcanus*, e Myrror. Anche i maghi sono molto diversi rispetto ai leader di *Civilization*, poiché ogni condottiero ha particolari abilità e limitazioni, che aggiungono quasi un tocco di "gioco di ruolo" alla creazione del personaggio. È possibile utilizzare uno dei maghi "standard", oppure crearne uno partendo da zero, dotandolo dei vantaggi e delle caratteristiche che ci interessano maggiormente. Dovremo poi decidere quali incantesimi saranno conosciuti in partenza, e la razza che comanderemo: la scelta di quest'ultima ha notevoli conseguenze, in quanto ogni razza è caratterizzata a fondo, permettendoci o impedendoci la costruzione di particolari edifici e il reclutamento di determinate unità militari. Scegliendo la razza giusta si può partire con una marcia in più...

Una volta completata la creazione del nostro magico alter ego, inizia il gioco vero e proprio con la nascita della prima città. Una schermata ci dà la possibilità di reindirizzare gli sforzi dei nostri cittadini verso la produzione o verso l'agricoltura, e ci permette di stabilire anche cosa debba venire prodotto. Per chi ha giocato a *Civilization*, questa sezione gestionale non presenta molte novità (anche perché è presente un ottimo aiuto in linea, che dà tutte le informazioni necessarie semplicemente cliccando sull'oggetto che ci interessa con il pulsante destro), ma anche chi fosse totalmente digiuno in materia di pianificazione cittadina non avrà bisogno di più di un paio di minuti per capire le meccaniche basilari: inoltre il controllo delle risorse della città non è complesso come quello di *Civilization*, visto che esistono solo tre categorie di cittadini (agricoltori, lavoratori e ribelli), non esistono mercanti o "trading route", e non dovrete preoccuparvi del

Senza essere macchinosa la diplomazia in* Master of Magic *ci offre una vasta scelta di azioni

Le Torri Arcane (quelle verdi, per intenderci) vi permettono di viaggiare da un Piano all'altro. Normalmente gli abitanti di Myrror sono decisamente più potenti...

I Mostri Erranti attaccano il più debole, senza preoccuparsi di alleanze o di patti tra Maghi, senza però disturbare le città Neutrali.

Sopra, gli scontri in città sono sicuramente i più impegnativi: ricordatevi che le mura vi costringono a passare per la porta, dove la vostra unità verrà attaccata da tre nemiche...

La schermata con le statistiche vi permette di sapere in tempo reale quale tra i Maghi che avete incontrato è il più forte.

I giocatori controllati dal computer commettono l'errore di lasciare indifese le unità più vulnerabili di *MoM*, i settler e gli ingegneri.

IL BUG MAGICO

Dopo *UFO - Enemy Unknown* , anche *Master of Magic* arriva nei negozi pieno di bug: la versione 1.0 ci ha infatti dato diversi problemi. Ad esempio si potranno avere problemi nel sentire la musica e gli effetti sonori, oppure i Maghi nemici continueranno a minacciare di attaccarci ogni volta che vi avvicinerete ad una loro città anche se in effetti siete già in guerra da diverso tempo. Inoltre, a volte arriveranno messaggi che vi chiedono di rompere un trattato di alleanza che non avete stipulato, e ogni tanto i condottieri nemici combatteranno in modo a dir poco strano: nelle città circondate da un muro (di pietra o di fuoco) a volte non risponderanno ai vostri attacchi, ma rimarranno passivi di fronte al massacro, oppure a volte vi attaccheranno una città difesa da sei o sette unità militari con una truppa di Ingegneri (che sono ottimi costruttori di strade e possono abbattere i muri, ma da soli non possono combinare granché) o addirittura con dei settler, che non possono neanche attaccare... Su Internet (ftp su *ftp.uml.edu*) e BBK è comunque disponibile il patch.

progresso tecnologico.

Il passo successivo sarà lo sviluppo delle nostre conoscenze nel campo arcano: infatti la ricerca scientifica viene qui trasformata in ricerca magica, destinata allo studio di nuovi incantesimi utili per sconfiggere i maghi avversari. Il personaggio che impersoniamo ha la possibilità di lanciare incantesimi in tutti i momenti del gioco, per migliorare le prestazioni delle proprie truppe, per proteggere e aiutare le proprie città, per attaccare quelle del nemico, e così via (ci sono più di cento incantesimi divisi in cinque "scuole" diverse!).

Una volta risolti i dubbi su quale incantesimo ricercare, viene il momento di esplorare il mondo circostante. Le truppe si muovono su una mappa che all'inizio è ovviamente oscurata, e per scoprire cosa si trovi vicino alla nostra città dovremo mandare in esplorazione le nostre prime unità: con un po' di fortuna potremmo trovare una grotta o una rovina, contenente tesori e belve feroci. Se troviamo una di queste locazioni e decidiamo di avventurarci all'interno di essa, gli esploratori ci riferiscono sul tipo di mostri che sono stati avvistati nei paraggi delle rovine, quindi potremo passare al combattimento vero e proprio, una nuova sorpresa per i giocatori abituati a *Civilization*!

In *Master of Magic* gli scontri vengono gestiti a livello tattico invece che strategico, come succedeva nello stesso *Civilization* o in *WarLord 2*: infatti la visuale passa ad una finestra in scala molto più grande che rappresenta il campo di battaglia, in cui dovremo controllare individualmente ogni truppa, muoverla e decidere chi attaccare, usando armi a distanza o avvicinandoci ai nemici. Per molti aspetti questo tipo di combattimento ricorda il mitico *Sword of Aragon*, che è stata sicuramente una fonte di ispirazione per la Microprose, soprattutto per l'importanza degli eroi e dell'uso delle arti magiche in battaglia: infatti, abbiamo la possibilità di lanciare gli incantesimi che conosciamo per aiutare le nostre milizie oppure per ostacolare l'esercito del nemico.

D'altra parte è utile iniziare a utilizzare gli incantesimi in nostro possesso fin da subito, anche perché l'uso della magia può letteralmente capovolgere le sorti di una battaglia. La schermata di combattimento è complessivamente molto ben fatta e facilmente comprensibile, e ci permette di avere sempre sott'occhio le condizioni fisiche sia delle nostre truppe che quelle degli avversari, in modo tale da poter decidere di conseguenza chi attaccare, con quale truppa e in che modo. Purtroppo non è compresa una opzione di "Undo" per correggere eventuali errori di movimento, che è facile commettere per la prospettiva pseudo-isometrica.

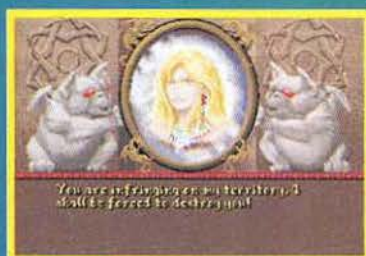
Se il combattimento è andato a buon fine (per quanto non sia facile vincere, soprattutto durante le prime scaramucce) potremo recuperare gli eventuali tesori nascosti tra le rovine. Esistono ben sei categorie di tesori: il buon vecchio oro (che ci serve per mantenere le unità militari e i palazzi nelle città), cristalli di Mana (l'energia magica necessaria per usare gli incantesimi),

MASTER OF MAGIC

Vi assicuro che conquistare un mondo in cui le sorti delle battaglie sono decise dal Mago più potente non è molto semplice; anche se il computer a volte sbaglia clamorosamene, attaccando magari uno dei vostri Eroi con un gruppo di pacifici settler!

Se sacrificate un Magic Spirit su uno dei Nodi Magici, indirizzerete il Mana (il potere arcano) esclusivamente al vostro Mago.

Gli incantesimi di protezione delle città sono molto potenti: oltre a creare un muro di fuoco, potrete alzarne uno di roccia illusoria che non può essere abbattuto da catapulte.

Le Torri Arcane vi permettono di raggiungere il tetro mondo di Myrran, il secondo piano di esistenza di *Master of Magic*.

Se vi avvicinate troppo alle città dei vostri rivali, rischiate di arrivare alla guerra aperta in pochi turni.

Diversi edifici, come Templi, Oracoli o Partenoni possono fornirvi punti Mana extra; in particolare, la Gilda dei Maghi aggiunge ben 8 punti!

Quando attaccate una città, il computer sposta le truppe per il corpo a corpo e lascia scoperti eroi e maghi: se avete eroi ecavalleria potrete aggirare lo schieramento nemico.

Ovviamente i nemici accumulano la maggior parte delle loro forze nella Capitale: inoltre se combattete contro un Mago entro cinque caselle dalla Capitale, potrà lanciarvi incantesimi.

Una volte che la città è cresciuta, sia per numero di abitanti che come produzione, potrete costruire edifici particolarmente interessanti, come le Stalle Fantastiche (che creano i Pegasi).

Se riuscirete ad accrescere la vostra fama, eroi e unità mercenarie si offriranno di combattere al vostro servizio.

Nella fase iniziale della vostra espansione dovrete costruire un buon numero di avamposti, che con il tempo cresceranno e diventeranno le città più importanti.

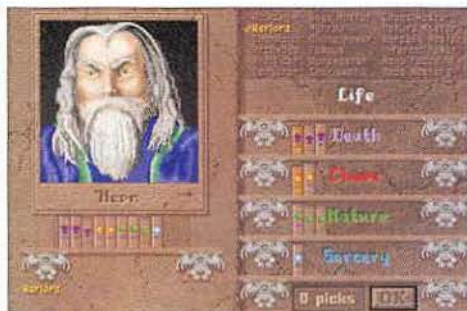
Le Torri spesso sono nascoste su sperdute isolette che potrete raggiungere solo nelle fasi più avanzate del gioco.

Attaccando le Rovine, i Templi o i Castelli abbandonati dovrete eliminarne gli occupanti: più i nemici sono pericolosi e più i tesori da loro custoditi sono ricchi.

Con l'incantesimo giusto, potrete evocare le Creature Fantastiche anche in città lontane dalla vostra Capitale.

Ovviamente sono molto utili le unità che possono volare; le più potenti sono Demoni, Pegasi, e Arcangeli.

Le città neutrali, se rimangono indisturbate su isole lontane dall'influenza dei quattro Maghi, riescono anche a espandersi e costruire strade.

Quando conquistate la Capitale di uno dei vostri avversari, potrete spedire lo sfortunato mago nel Limbo; tuttavia se il vostro nemico è abbastanza potente, tornerà con l'ausilio della magia.

Quando creerete il vostro Mago dovrete scegliere quali "scuole" di magia conosce, le sue caratteristiche principali.

Grazie ai vostri scout, spesso potrete scoprire quali e quante unità difendono le città nemiche.

Con l'incantesimo adatto potrete evocare le vostre Creature Fantastiche in ogni angolo del vostro Impero.

nuovi incantesimi che potremo utilizzare, oggetti magici e, con un po' di fortuna, un eroe prigioniero dei mostri: anche questi condottieri rappresentano una grande novità rispetto a *Civilization*.

Gli eroi, anche se vengono guidati come delle normali truppe, possiedono incredibili vantaggi rispetto alle unità tradizionali: ad esempio alcuni eroi possono usare la magia, proprio come il nostro alter ego Mago, altri hanno abilità speciali, e tutti possono usare oggetti magici.

Infine, è possibile, per quanto sia estremamente raro, trovare nuove abilità magiche e nuove conoscenze arcane utili per potenziare il nostro Maestro della Magia. In genere, comunque, l'entità della ricompensa è proporzionale alla ferocia e al numero di nemici che si sono dovuti sconfiggere per ottenerli.

Qualunque cosa si trovi nelle rovine, cliccando col tasto destro sull'icona dei soldati sopravvissuti dopo il combattimento, avremo una piacevole sorpresa perché il numero indicato come EP è aumentato! Ebbene sì! Tutte le unità militari guadagnano esperienza e migliorano le proprie prestazioni con il passare del tempo, raggiungendo man mano lo status di Veterani, Elite e Ultra-Elite. Quella che in *Civilization* si limitava a una scelta binaria (veterano - non veterano), in *Master of Magic* è diventata un'ampia gamma di possibilità di crescita, cosa che farà felici tutti gli amanti di giochi di strategia. Le unità partono generalmente come Reclute ma bastano pochi turni di esplorazione, anche senza combattimenti, per farle passare al grado di Regolari. Da lì si può crescere continuamente, fino ad arrivare anche a Elite o addirittura a dei gradi particolari come Crociati, sono disponibili solo per le truppe dei Maghi che abbiano come abilità speciale quella di Warlord.

La visuale passa ad una finestra in scala molto più grande che rappresenta il campo di battaglia, in cui dovremo controllare individualmente ogni truppa

Anche i nostri eroi guadagnano esperienza ed aumentano di livello, fino a diventare delle vere e proprie leggende viventi, cioè Semidei (Demigod). Per loro tuttavia non sussistono le limitazioni previste per le truppe normali, per cui un eroe potrà sempre raggiungere il livello massimo una volta acquisiti i punti di esperienza necessari.

Esplorando si possono trovare molte cose, dalle grotte e i templi di cui sopra, ai Nodi, riserve di Mana che possiamo reindirizzare verso il nostro Mago, alle Torri, che permettono il passaggio da un piano all'altro, alle città nemiche. Alcune di queste sono territori "neutrali", cioè senza padrone, altre invece sono territorio dei Maghi che competono con noi per il controllo di Arcanus e Myrror.

Immaginiamo di avere intravisto una città di un nostro avversario, e avviciniamoci cautamente: spesso, le guardie della città noteranno il nostro avvicinarsi, e il Mago che la controlla tenterà di comunicare con noi. Viene così introdotta la parte diplomatica del gioco. Senza essere macchinosa, la diplomazia in *Master of Magic* ci offre una vasta scelta di azioni, dalle minacce alle proposte di alleanza, compreso lo scambio di incantesimi. Buona parte delle sorti del gioco viene decisa in ambito diplomatico, firmando trattati e alleanze, pronti a disfarli quando ci risulti conveniente. Questa è forse la parte che risente di più dell'influenza di *Master of Orion*: le opzioni sono molto simili, come pure la veste grafica, anche se qui abbiamo possibilità di trattative non del tutto ortodosse, come ad esempio modificare magicamente l'atteggiamento dei nostri avversari: quando proprio non è possibile usare la magia, si può sempre fare qualche regalo dorato per calmare gli animi...

Le operazioni diplomatiche non sono una sezione secondaria del gioco, come invece accadeva per *Warlord 2*, anche perché se non cercherete di allearvi con

Da qua è possibile tenere d'occhio le vostre città: se preferite, potrete lasciare al computer il compito di decidere quali edifici costruire.

Come avrete già capito dalla recensione, *Master of Magic* riunisce i lati migliori di diversi ottimi giochi: l'engine è praticamente identico a quello dell'immortale *Civilization*, pubblicato qualche anno or sono dalla stessa Microprose, mentre l'ambientazione fantasy, i mostri fantastici e l'importanza in battaglia degli eroi ricordano *Warlord 2* della SSG, un vero capolavoro di strategia fantasy che vi consigliamo senza esitazioni. Infine i combattimenti tattici (che comunque possono essere risolti direttamente dal computer) fanno tornare in mente le notti passate a conquistare il trono di *Sword of Aragon*, pubblicato nel 1989 dalla SSI.

Genere Strategia
Casa Microprose
Sviluppatore SimTek

- Versione fantasy di *Civilization*
- Un mondo sempre nuovo da esplorare
- Scontri gestiti a livello tattico

- L'AI del computer è a volte ingenua
- La versione in vendita (1.0) è piena di bug...

Versione PC

***Master of Magic* richiede almeno un 486sx a 25 MHz per non risultare tremendamente lento; inoltre sono necessari 4 MB di memoria espansa, 25 MB di spazio libero su hard disk e, ovviamente, un mouse. Per quanto riguarda le schede sonore, sono supportate la Sound Blaster, la Pro, la Ultrasound e la Roland MT 32.**

Un elogio meritano i designer, che sono riusciti a creare un'interfaccia veramente semplice ed elegante, anche se a volte un po' lenta: con un semplice clic del mouse si può accedere alla maggior parte delle funzioni. La grafica, leggermente migliorata dalle spartane schermate di *Civilization*, non è particolarmente sfarzosa. Qualcosa in più poteva essere fatto. Una nota indubbiamente positiva va fatta per il livello di difficoltà, che utilizza una AI abbastanza intelligente, anche se in battaglia le truppe nemiche a volte si comportano in modo davvero irrazionale. In ogni caso i Maghi del computer non sono favoriti illecitamente come succedeva in *Civilization*.

Quando dovete attaccare una città, vi conviene abbattere le mura con l'incantesimo Crack Call che, oltre ad abbattere le mura stesse, con un po' di fortuna danneggia le unità sugli spalti.

qualcuno, prima o poi vi ritroverete a combattere da soli contro gli altri quattro maghi, e in casi simili è già difficile contenere gli attacchi sferrati dai nemici!

Analizzando più a fondo alcuni dettagli del gioco, notiamo la vastità delle armate che si possono creare: partendo dai semplici Lancieri, privi di abilità speciali, troviamo poi i Frombolieri, capaci di micidiali attacchi a distanza, i più massicci Alabardieri, e la classica Cavalleria. E questo solo rimanendo nell'ambito delle unità "regolari", poiché nel corso del gioco capita di assumere mercenari di qualsiasi tipo e razza (come ad esempio Pegasi o Arcangeli), ed è anche possibile, tramite appositi incantesimi, evocare una quantità di creature magiche, compresi Scheletri, Cavalieri della Morte o Spiriti Guardiani. Tale varietà di armate assicurerà certamente una lunga giocabilità a *Master of Magic*, non fosse altro che per la curiosità che suscita. Non ci dilungheremo in merito, lasciando a voi il piacere di scoprire le molteplici sorprese del gioco...

In conclusione, *Master of Magic* è sicuramente uno dei migliori titoli dell'anno, riuscendo perfino a spodestare l'incontrastato regno di *Civilization* nel campo dei giochi strategici. Sicuramente, chiunque abbia amato *Civilization* non ne può fare a meno, e tutti gli altri dovrebbero provarlo per poter trovarsi nella classica situazione del "ancora un turno e poi vado a letto..."

Davide Follini & Paolo Dente

Avrete al vostro servizio sei Eroi contemporaneamente, ognuno dei quali può essere equipaggiato a seconda della classe di appartenenza.

LEGEND OF KIRANDIA 3
MALCOLM'S REVENGE

La Westwood ha in serbo una grossa sorpresa per i suoi fan: dopo aver indossato i panni del proverbiale principe azzurro e dell'altrettanto scontata fatina buona, ora dovrete vestire quelli decisamente inconsueti e divertenti del più impietoso, malevolo e irriverente buffone della storia dei videogiochi!

Come avevamo preannunciato nell'anteprima di un paio di mesi fa, nel terzo *Kyrandia* dovrete impersonare proprio il cattivissimo Malcolm, il giullare colpevole di aver ucciso i consorti reali e aver tentato di usurpare il trono, colto da un biblico (anche se un po' sospetto) pentimento e guidarlo in un'assurda impresa, ovvero discolparsi del doppio regicidio e dimostrare che Brandon, in fin dei conti, ha sbagliato a dare la caccia al povero e onesto buffone...

Chi ha affrontato le lunghe peripezie del principe Brandon nel primo *Kyrandia*, sarà già rimasto a bocca aperta per la sconcertante novità: agli altri (pochi) lettori che non hanno avuto la fortuna di giocare al capostipite di questa fortunata saga, basterà pensare che questo "capovolgimento" dei ruoli è a dir poco incredibile e inaspettato, un po' come se in un ipotetico *Monkey Island 3* doveste prendere il controllo di un pentitissimo Le Chuck che aiuta le vecchiette ad attraversare la strada, oppure in un altrettanto improbabile *Ultima 9* il giocatore, nei panni del Guardian, dovesse convincere le popolazioni di Britannia, Serpent Isle e Pagan che le sue passate azioni sono state "montate" da oscuri nemici dell'umanità!

La maggior parte delle locazioni dell'isola di Kyrandia è off limits per il buffone di corte, quindi state in campana!

La nuova avventura inizia là dove era rimasta in sospeso, ovvero dalla liberazione del nostro Malcolm che, grazie a un provvidenziale fulmine, può iniziare a girovagare in cerca di compassione e comprensione per l'isola di Kyrandia: naturalmente nessuno, primi fra tutti Brandon e Zanthia, crede a una virgola delle parole del nostro simpatico anti-eroe, che spesso rischia di finire nelle carceri reali a cucire toppe e centrini senza aver commesso (quasi) nulla di illegale.

Vi basterà esplorare le prime locazioni per scoprire che questo terzo episodio ha in serbo anche qualche altra sorpresa, oltre all'inaspettato scambio di ruoli tra buoni e cattivi; il primo aspetto che vi colpirà positivamente sarà sicuramente la grafica a pieno schermo, curata e dettagliata come in tutti i prodotti della Westwood, a cui è stata letteralmente aggiunta una dimensione: infatti, pur rimanendo bidimensionale come negli altri due episodi, è stata arricchita di numerosi particolari elaborati in 3D, che rendono più realistico il mondo di Kyrandia.

Basta, per esempio, dare un'occhiata alla rana saltellante che si trova negli schermi iniziali, oppure regalare un panino con salsa ittica alla statua nella Great Hall per avere un'idea di quello che vi aspetta per tutta l'avventura, ovvero modelli tridimensionali sovrapposti a sfondi in pseudo-3D. Inoltre, grazie alla capacità del supporto ottico, in parecchi punti,

Sopra: Dovrete risolvere enigmi a dir poco megalitici: ricordatevi di segnare l'ordine in cui trovate certi oggetti...
A sinistra: In molte locazioni troverete degli oggetti tridimensionali animati, sovrapposti ai fondali a due dimensioni.

quando per esempio attraversate la giungla su un carretto trainato da un gatto oppure quando solcate il mare a bordo di una nave pirata, appaiono delle sequenze animate a dir poco spettacolari.

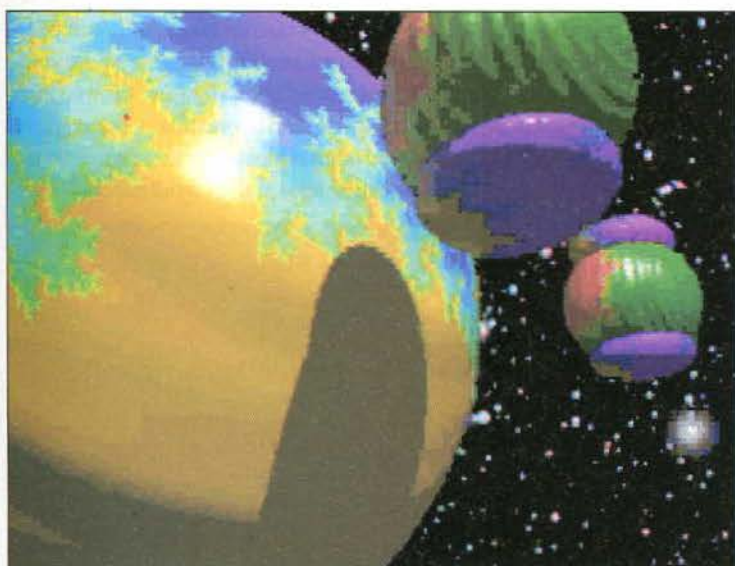
Anche il sonoro, d'altra parte, è stato ulteriormente migliorato dall'ultimo Kyrandia: in primo luogo tutti i dialoghi sono digitalizzati (per fortuna è però possibile far apparire i sottotitoli in inglese, tedesco e francese), inoltre la colonna sonora stessa è stata interamente campionata (infatti non sono supportate schede MIDI, ma solo quelle in grado di leggere i "sample") e quindi possiede una qualità di riproduzione identica a quella dei normali CD audio. Infine, oltre alle musiche, potrete godervi una quantità industriale di effetti sonori impareggiabili che sembrano campionati da un episodio di Willy Coyote, dalla classica caduta dal precipizio al rumore delle zecche che infestano la foresta, fino al rumore delle risate e

Purtroppo non ci si può fidare neanche di un'onesta banda di pirati francesi! Il povero Malcolm è bistrattato da tutti!

degli applausi da "situation commedy" americana, che esplodono quando Malcolm commenta in modo divertente e sarcastico una determinata situazione o un particolare personaggio. Infatti, anche se deciso a discolparsi più che mai dalle ingiuste accuse, il nostro eroe non rinuncia affatto alla sua proverbiale vena ironica per irridere tutti i personaggi che

Non dovrete solo affrontare insidie, enigmi e puzzle di ogni genere, ma dovrete anche sorbirvi le battutacce della vostra cattiva.

incontra.

Tuttavia i dialoghi più divertenti e simpatici avvengono tra Malcolm e la sua stessa "anima" cattiva che per tutta l'avventura commenterà nel modo più spietato, irriverente e comico le catastrofiche situazioni in cui si troverà immancabilmente il simpatico buffone, come il primo incontro con il principe Brandon o l'im-

Spesso, tra un enigma e l'altro, potrete assistere a delle incredibili sequenze tridimensionali.

Quando lascierete l'Isola dei Cani potrete fare ritorno a Kyrandia a bordo di una nave pirata.

Non vi immaginavate neanche nell'incubo più improbabile che i Cancelli per l'Inferno fossero così... pittoreschi!

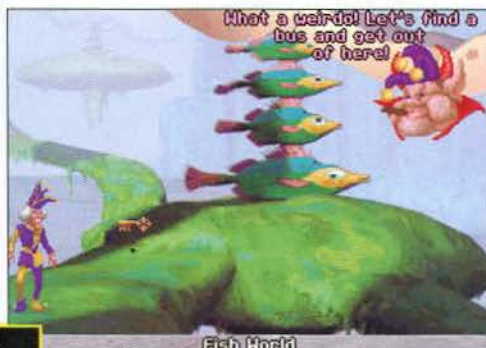
A volte dovrete risolvere lo stesso enigma più volte, come nel caso della partita a tic-tac-toe con la Regina del Limbo.

Avete indovinato, è proprio il dragone degli altri due *Kyrandia*!

prevedibile arrivo sull'isola dei Cani. Naturalmente le battute della "cattiva coscienza" spesso nascondono tra le righe qualche utile suggerimento che può aiutare enormemente il povero Malcolm: se provate a disturbare troppo il mimo di *Kyrandia* o verrete catturati dalla spietata Regina del Limbo, sarà solo la vostra (cattiva) coscienza a mettervi sulla strada giusta per cavarvela senza troppi guai!

D'altra parte non dovrete solo controllare le classiche azioni del "normale" protagonista di una qualsiasi avventura fantasy, come prendere un oggetto, utilizzarlo in un dato modo, uccidere il classico e quasi banale drago, e così via, ma dovrete anche preoccuparvi del modo in cui Malcolm interagirà con il resto del mondo, grazie a un efficacissimo "comportometro", che vi permetterà di scegliere se essere sdolcinati e carini, normalmente sinceri (anche se per Malcolm non è poi tanto normale esserlo!), oppure di mentire spregiudicatamente senza limiti: ovviamente per scroccare un passaggio o per superare una lunga fila di attesa vi converrà essere "simpatici", mentre con alcuni personaggi è consigliabile essere veritieri fino all'ultima sillaba; tuttavia Malcolm dà il meglio di sé stesso quando selezionate il comportamento "bugiardo": battute al vetriolo, frodi degne della Banda Bassotti e bugie da premio oscar saranno moneta spicciola, e dovrete stare doppiamente attenti all'eventuale reazione delle vittime dei vostri scherzetti. Tuttavia non si tratta di scegliere diverse strade "etiche" per risolvere l'avventura, ma di capire quando è il momento di comportarsi in un modo piuttosto che in un altro: infatti, numerosi oggetti possono essere ottenuti soltanto se scegliete correttamente lo "stile" di conversazione.

Malcolm dà il meglio di sé stesso quando selezionate il comportamento "bugiardo": battute al vetriolo, frodi degne della Banda Bassott e bugie da premio oscar saranno moneta spicciola

A parte il "comportometro", l'interfaccia di controllo è rimasta praticamente immutata dall'ultimo *Kyrandia*, con la differenza che potrete portare solo dieci oggetti contemporaneamente: come negli altri *Kyrandia*, non esistono verbi da abbinare agli oggetti in vostro possesso o presenti nelle schermate, e infatti, cliccando su un oggetto potrete esaminarlo e, se è trasportabile, spostarlo nel vostro inventario. Per esempio, se trovate una macchina distributrice di polizze sulla vita (e non è neanche la cosa più strana che troverete nelle vostre peregrinazioni!) non potete aprirla, spingerla, tirarla, staccare la spina, o compiere un'altra azione "particolare" ma solo, cliccandovi sopra, leggere semplicemente la scritta stampata su di essa. In pratica, questo limite dell'interfaccia si sente solo quando state percorrendo una strada non prevista dalla "trama" del gioco, perché se invece avete la fortuna di imbroccare subito il sistema giusto per risolvere un particolare enigma, vi sembrerà tutto semplice e intuitivo. Inoltre, spesso incontrerete situazioni "noiose" che a volte sono davvero frustranti: per esempio, se passate in una particolare locazione dell'isola di Kyrandia, verrete immancabilmente spediti nelle prigioni reali, dove dovrete cucire dieci noiosissimi centrini prima di poterne uscire, oppure ogni volta che esplorate una nuova locazione del Limbo verrete irrimediabilmente richiamati dalla Regina locale che vi costringerà a cimentarvi in una partita a tic-tac-toe; queste situazioni si rivelano particolarmente frustranti se non riuscite a capire come evitarle: nel caso citato prima del Limbo, basta fare una piccola donazione alla persona giusta per risparmiarsi un'estenuante sfida a tic-tac-toe. Ad ogni modo, al di là dei limiti dell'inter-

Per vostra fortuna (?) potrete contare sempre su qualche parola di conforto dalla vostra coscienza.

Cercando tra le masserizie del robivecchi potrete trovare calzini, vecchi giornali e kit per la fonduta!

Oltre a attraversare mari, giungle e monti, dovrete anche lanciarvi dalle cascate in fragilissime botti.

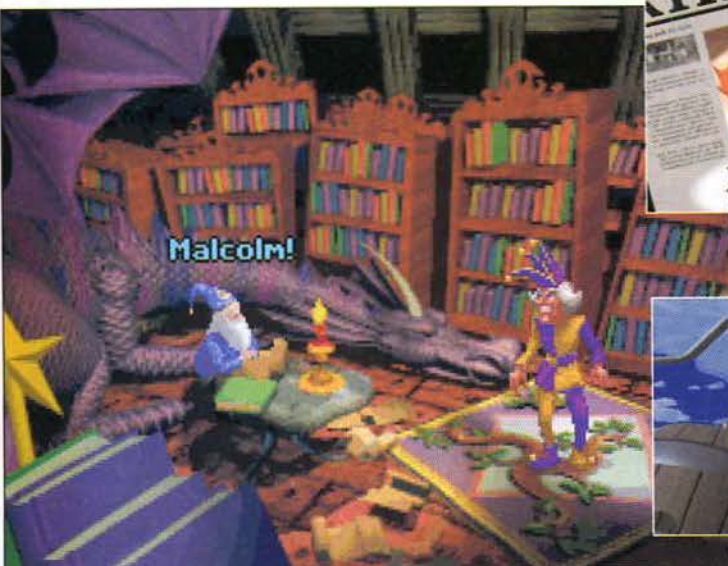
Beh, penso che sia d'obbligo consigliarvi di dare un'occhiata anche alle prime due avventure ambientate nel mondo di Kyrandia, ovvero *Legend of Kyrandia* e *Hand of Fate*, in cui dovrete però impersonare due eroi molto più classici dell'imprevedibile Malcolm; in particolare è uscita da poco tempo la versione su CD ROM del secondo episodio, completa di talkie e sonoro migliorato. Se invece preferite qualcosa di diverso, *Maniac Mansion 2 - Day of the Tentacle* è probabilmente l'avventura più comica della LucasArts: dovrete sventare i piani criminali del malvagio tentacolo viola saltando avanti e indietro nel tempo

In basso a destra potete notare il "comportometro", lo strumento che vi permette di scegliere il comportamento del vostro eroe.

La mitica fabbrica di giocattoli! Qui potrete costruire soldatini, palle di cuoio, cavallini con le ruote, e altri simpatici giochetti...

faccia di controllo, che come abbiamo detto prima si fanno sentire solo se esplorate una strada scorretta, e a queste situazioni che più che frustranti sono noiose, *Malcolm's Revenge* si dimostra un'avventura divertente al punto giusto, avvincente, spettacolare, che vi terrà incollati al monitor finché non riuscirete a risolvere l'ultimo enigma; in una sola parola: imperdibile!

Paolo Paglianti

In questa schermata potrete lanciare la pozione Portal.

Anche il vecchio mago non sembra molto felice di rivedere il nostro povero eroe!

Genere Avventura
Casa Virgin
Sviluppatore Westwood Studios

- Protagonista sarcastico e spiritoso
- Enigmi divertenti e normalmente non troppo difficili
- Grafica e audio di ottimo livello

- Interfaccia un po' limitata
- Alcuni enigmi sono un po' noiosi

Versione PC CD-ROM

Per godervi le avventure di Malcolm dovrete avere a disposizione un 386 a 33 MHz (anche se è consigliato un 486) 2 MB di RAM e una decina di MB liberi su hard disk, oltre, ovviamente, ad un lettore CD, preferibilmente a doppia velocità. Per quanto riguarda le schede sonore, sono previste Sound Blaster, Pro, 16 e 32, Gravis Ultrasound normale e Max, Gold Sound, Pro Audio Spectrum, Audio Trax Pro e la Microsoft Sound System. Logicamente è indispensabile un mouse.

Versione PC

Entro gennaio dovrebbe essere pronta la versione "ridotta" per dischetti. Verrà tolto il parlato digitalizzato ma per il resto dovrebbe restare tutto inalterato.

I fan della saga di Kyrandia non rimarranno delusi da *Malcolm's Revenge*: enigmi divertenti, assurdi e piacevoli si alternano a innumerevoli battute e a altrettanti giochi di parole. Inoltre vestire i panni dell'irriverente buffone di corte è molto più simpatico e imprevedibile che giocare nei panni di Brandon, soprattutto grazie al geniale "comportometro" che permette di scegliere l'atteggiamento preferito. Purtroppo a volte può rivelarsi frustrante non poter utilizzare dei comandi diretti, come "aprire" o "leggere" su determinati oggetti; in ogni caso, visto che i limiti dell'interfaccia si fanno sentire meno di quanto non si possa credere, e che normalmente c'è almeno un modo per evitare gli enigmi "noiosi", *Malcolm's Revenge* si rivela un'avventura divertente e spumeggiante, raccomandata sia a chi si è già avventurato per le lande di Kyrandia che ai neofiti!

CURVA INTERESSE PREVISTO

Neanche il fantasma della Regina crederà al nostro povero eroe, accusato ingiustamente da tutti! Per discolparvi dovrete interpellare il Re in persona.

DAWN PATROL

A tutti coloro che amano cimentarsi nei cieli di inizio secolo era concessa un'unica scelta. Sino ad ora. È atterrato anche in Italia il degno successore del famigerato *Red Baron*. A bordo, quindi... e "occhio in coda!".

Manfred Von Richtofen, Charles Nungesser, Rene Fonk, Edward Reickenbacker, uomini che hanno vergato il proprio nome col sangue sulle pagine di cronaca della Prima Guerra Mondiale.

La Empire ha prestato un doveroso tributo a quelle pagine, raccogliendole in un simulatore di volo dall'impostazione originale e istruttiva. Procediamo con ordine: diciamo che l'aspetto imponente della confezione la farà subito risaltare sullo scaffale del nostro rivenditore di fiducia: titolo accattivante (ci riporta la memoria direttamente al mitico film interpretato da Erroll Flynn, "Pattuglia all'alba" appunto), cartoncino zigrinato, scontro aereo in copertina: tutti gli elementi di un simulatore di razza, insomma. Ecco però che sorge un dubbio, peraltro legittimo vista la cifra che dovremmo scucire a favore dell'omino al di là del bancone: il PESO. Già perché la storia del simulatore di volo è costellata di esempi di confezioni contenenti un software al massimo mediocre accompagnato però da "I quaderni delle elementari del Barone Rosso", oppure "Come farlo sull'F16". Bene: di fronte a voi il negoziante che vi fissa con gli occhioni di un cerbiattino ferito, nella vostra stanza, scolpito sull'hard disk, il vecchio ma ineguagliato *Red Baron*. Come decidersi? Date un'occhiata alle foto sul retro della scatola, ripassate mentalmente questa recensione, se non vi basta pensate ai figli dell'ometto che lo attendono a casa affamati e speranzosi, quindi aprite il portafoglio. Volate a casa e non fate caso al negoziante che vi segue imprecando, non ce l'ha con voi, è solo scattato l'antifurto della sua Porsche (eh, sì! Non erano le trombe del paradiso quelle che sentivate tuonarvi nelle orecchie al momento di ritirare lo scontrino). Una volta di fronte al vostro 486-DX-66 MHz o meglio (ma non gira male nemmeno su 486 SX), frenate la foga e leggete bene il supplemento tecnico! Una volta fatto ciò rileggetelo daccapo!

Questo per evitarvi l'attesa snervante di una procedura di caricamento che andrà ripetuta da zero quando, dopo la necessaria oretta per riversare 14 Mb di gioco, vi accorgerete di non avere la configurazione adatta e sarete costretti a ripiegare su quella a 8 Mb. *Dawn Patrol* supporta tutti gli ultimi prodotti in campo di simulazione di volo e non, senza però renderli indispensabili ai fini della giocabilità globale.

Certo, a chi ha dotato il proprio sistema di Thrustmaster FCS e WCS più pedaliera, consigliamo di posizionare un ventilatore sopra lo schermo e di puntarselo sul viso, così da provare la "Aeronautical Experience of a Life Time". Veniamo ora al gioco in sé. Accompagnati dalle note del "Capriccio Italiano" di Tschaikowskij sfogliamo le prime pagine di questo libro interattivo sugli scontri più epici

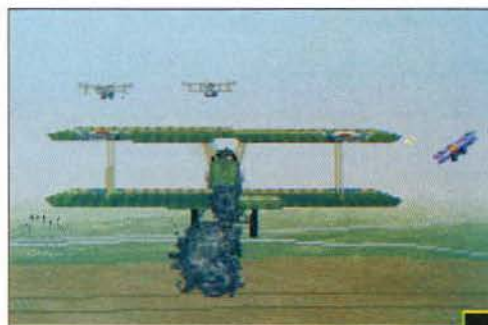
Fra le varie opzioni, potrete leggere interessantissime informazioni riguardo ai modelli di aerei utilizzati durante il conflitto.

della guerra aerea nel primo conflitto mondiale. Questa è infatti l'impostazione che gli sviluppatori hanno voluto dare al gioco.

Ogni menù principale è accompagnato da stupende fotografie d'epoca sullo sfondo. Potremmo decidere se leggerci la storia di ogni mezzo impiegato nel conflitto e poi testarne le abilità nello scenario proposto, oppure se dare un'occhiata alla biografia dei Cavalieri dell'Aria e riviverne gli scontri più avvincenti.

Se invece è l'evoluzione del conflitto a interessarci, ecco l'opzione per averne una visione d'insieme rievocando le battaglie più decisive sotto quell'aspetto. Insomma, il giocatore è libero di viversi quest'epoca come più gli aggrada, approfondendo anche le proprie conoscenze in merito grazie ai brevi testi forniti, documentati ed efficaci. Il tutto corredato da immagini accattivanti.

Non è da sottovalutare neppure l'opzione "Pi-

Come potete vedere dalle immagini (che non sono al massimo livello di dettaglio) il texture mapping sugli aerei fa veramente miracoli.

Nel gioco sono stati inseriti un sacco di particolari molto realistici (fumo, pezzi di ali che cadono sotto i colpi, ecc.).

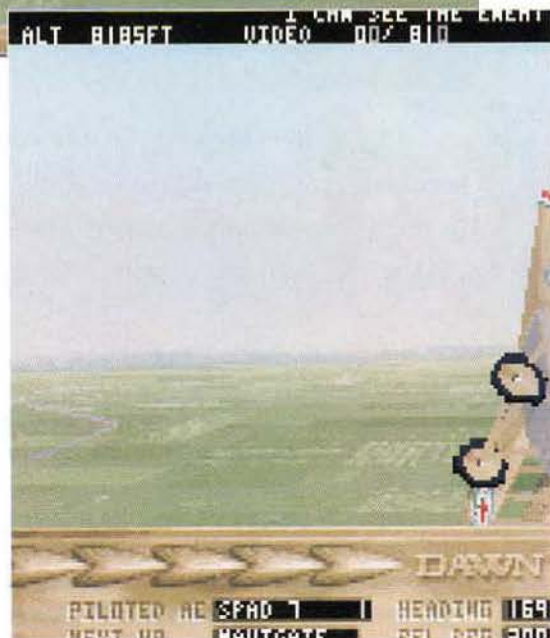
lot Biography", che permette di volare una breve campagna (tre o quattro missioni) nei panni di uno degli assi, anche se non mi sento di paragonarla alla possibilità offerta da "papà" *Baron* di crearsi un proprio pilota novellino e con esso assurgere alla gloria della Blue Max o della Victoria Cross, attraverso indicibili traversie.

Abbandonato questo aspetto "didattico" eccoci nell'abitacolo del nostro mezzo preferito. A questo punto "il pilota deve evitare manovre da manuale o in qualche modo prevedibili". Insieme alle altre undici Dicta Boelke questa regola dovrà essere applicata alla lettera e istintivamente se si vuole riportare a casa la buccia. Non esistono missioni facili. Ogni battaglia è all'ultimo sangue. Le vostre Spandau MG08/15 sincronizzate, o le Wickers 7.7 mm cominceranno subito a cantare e, vi assicuro, sarà un piacere udire le vostre raffiche arrivare inesorabili sull'obiettivo.

Un po' meno divertente quando udrete sopra la vostra testa (a pochi metri o centimetri?) il passaggio dell'avversario (con tanto di effetto Doppler simulato, da andare in sollucchero!), seguito dall'inevitabile sventagliata di piombo che raggiunge la carlinga. Naturalmente dovrete fare i conti con l'angolo di deflezione, la posizione delle armi (sul Newport Scout la mitragliera Lewis è montata sull'ala superiore, sicché dovrete mirare seguendo la striscia dei traccianti) e, addirittura, le ali troppo fragili; sempre accompagnati dal profondo rullio del rotativo Clerget o dell'Oberursell, i quali dopo aver subito un po' di scossoni diverranno meno affidabili. Inutile dire che da terra (naturalmente corredata da texture-mapping) sarete sempre ben accolti dalla contraerea, ma almeno non accadrà come in *Baron*, dove questa tirava all'impazzata su qualsiasi cosa si muovesse in aria, colpendo solo voi. Gli artiglieri di *Dawn* sono furbi e precisi, e sparano solo quando i loro aerei non sono in zona. Per colpire l'avversario consiglio distanza ridotta, raffiche ogni cinque secondi e ben mirate. Potrete vedere schizzare dalla fusoliera del nemico dei bei pezzettoni di legno e tela mimetica, riprodotta con assoluta fedeltà, il motore fumare, e la sua discesa degenererà rapidamente in una picchiata senza ritorno, o come si dice in gergo "col fischio e col bum!".

Potrete vedere schizzare dalla fusoliera del nemico dei bei pezzettoni di legno e tela mimetica, riprodotta con assoluta fedeltà, il motore fumare, e la sua discesa degenererà rapidamente in una picchiata senza ritorno, o come si dice in gergo "col fischio e col bum!"

Attenzione: dopo cento colpi dovrete rimettervi in volo piatto e livellato per ricaricare le mitragliatrici (tasto "U", ammesso che non l'abbiate già dovuto usare perché vi si erano inceppate in precedenza), i vostri nemici non attendono che quello.

Un po' di ore di volo e riuscirete anche a districarvi nella vera e propria giungla di visuali esterne e interne, compresa quella che vi permette di tenere gli occhi incollati sul vostro obiettivo, proprio come in *1942*. Francamente ve la sconsiglio almeno per le prime cinquanta partite, a meno che non abbiate il senso dell'orientamento e lo stomaco di un pipistrello. Queste visuali, infatti, sebbene siano utilissime quando, dopo lo scontro finale col Barone Rosso, vorrete rivedervi il filmato e montarlo come dei novelli Spielberg per mostrarlo ai vostri amici del cuore, nel corso di un dogfight si dimostrano letalmente lente o inaccessibili.

Rimane solo da aggiungere che l'abitacolo è concepito alla maniera Microprose (v. *1942*), cioè diviso in due visuali per aumentarne il dettaglio. Mi rammarico, però, nel notare che non è stata dedicata a questo aspetto tutta la cura che ha investito gli altri elementi del simulatore. Mancano infatti parecchi strumenti che in realtà erano presenti nei cockpit, soprattutto nei modelli più recenti, quali l'altimetro, il famigerato pallin-palletta e la spia del carburante.

La carenza è stata ovviata aggiungendo in cima al video una striscia nera dove sono riportati questi dati, con una perdita di realismo a mio parere non del tutto giustificata.

Segnalo un paio di bug: capita a volte, col pilota automatico inserito, di volare attraverso i palloni-sonda; una volta atterrati, poi, è difficile se non impossibile ridecollare senza l'uso dell'auto-pilot. Bisogna proprio andare a cercare il pelo nell'uovo, però!

Delle proposte ambientate in Europa, penso che questo prodotto sia molto valido e giocabile a ogni livello, con tutte le carte in regola per succedere all'anziano *Red Baron* (anche se non potrà mai sostituirlo, sigh!).

Non manca una sezione in cui potrete leggere le biografie degli assi più importanti della Prima Guerra Mondiale.

Su questo biplano inglese si può addirittura notare il pilota che, dietro la cloche, tenta una manovra per sfuggire ai tedeschi.

Avete abbattuto il vostro nemico (che sta cadendo all'orizzonte) e vi preparate, con una manovra acrobatica rischiosa, con questo tipo di apparecchio, a rientrare alla base.

Un'immagine che ci mostra il Barone Rosso e il mitico triplano Fokker che viene abbattuto: vi piacerebbe, vero!?

Due aerei tedeschi di una squadriglia dotata di una colorazione mimetica per nascondersi dalle truppe a terra.

Genere Simulatore di volo
Casa Empire
Sviluppatore Rowan Software

- Grafica dettagliatissima
- Sonoro molto buono
- Molto ben documentato
- Compatibile anche con sistemi "lenti"

- Cockpit poco curato
- "Troppe" visuali

Versione PC

Il gioco risiede su quattro dischetti ad alta densità. Una volta installato occupa su hard disk da otto Mb per una grafica in VGA normale a ben quattordici Mb per una completa SVGA. Gira abbastanza bene anche su macchine non troppo veloci. Supporta la quasi totalità di schede SVGA, mentre per il sonoro ci si limita a SoundBlaster, Adlib e Roland LAPC-1. *Thrustmaster*, pedaliere, Flightstick Pro e tutti gli orpelli per i simulatori sono supportati. Da segnalare la monografia sul Divino Barone Manfred Von Richtofen contenuta nella confezione.

Partendo dal presupposto che sia l'unica, *Dawn Patrol* è un'alternativa decorosissima al Grande Vecchio Barone: ne riprende in pieno lo spirito e i mezzi, aggiornandoli grazie alle nuove tecnologie grafico-sonore che si sono andate sviluppando da quell'ormai lontanissimo 1991. Per esempio possiamo goderci finalmente le colorazioni mimetiche originali degli Scout alemanni, grazie alle tecniche di texture-mapping. Questo aspetto, unitamente alle corrette posizioni degli armamenti e al comportamento realistico di contraerea e piloti avversari testimoniano il ricco lavoro di ricerca condotto per la creazione di questo gioco. Una volta riposati i piedi a terra, poi, non resta che leggere le cronache degli scontri e le biografie dei piloti e confrontarli orgogliosamente con le nostre imprese.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Naturalmente, una volta spento il computer, non potrete esimervi dallo sciropparvi la biografia (contenuta nella confezione) di David Baker sull'asso degli assi, illustrata con una ricca documentazione fotografica, dettagliata e coinvolgente nella rievocazione di un mito che, come lo spirito che ha animato da quel lontano 1915 dei giovani coraggiosi di ogni nazionalità ed epoca, è unico ed eterno.

Massimiliano Rovati

Nella primavera del 1916 gli inglesi adottarono questo modello di biplano per contrastare il Fokker: il Nieuport Scout.

NB nota bene

A costo di ripetermi, è l'unica vera alternativa al classico *Red Baron* della Dynamix. Oggettivamente spero che il mercato ne offra al più presto delle altre poiché il Barone Rosso continua, nonostante tutto, a riservare degli aspetti imprescindibili, soprattutto con l'espansione dell'editor di scenari. Per tutti coloro che prediligono l'elica al turbogetto vanno consigliati quasi obbligatoriamente *Aces of the Pacific* e *Aces Over Europe* (sempre della Dynamix), che riescono a ricoprire l'arco dell'intero secondo conflitto mondiale.

Per qualcosa più incentrato sul teatro del Pacifico, chiaramente, *1942* della Microprose (che ha delle affinità con *Dawn Patrol*), a scapito anche di *Pacific Strike*, che, a mio parere, non riesce a essere all'altezza.

NASCAR RACING

A un anno dall'uscita dello splendido *Indycar Racing*, la Papyrus torna a minare le notti degli appassionati di corse con un'altra incredibile simulazione automobilistica.

Se negli USA le gare della serie NASCAR hanno addirittura maggior seguito rispetto alla Indycar, da noi si sa ben poco di questo genere di competizioni. Raggiunsero probabilmente l'apice della notorietà con un film di qualche anno fa, "Giorni di Tuono", interpretato da Tom Cruise e Nicole Kidman, cui fece seguito su tutte le piattaforme allora diffuse il relativo pessimo videogioco. Più recentemente, invece, hanno fatto da scenario al bellissimo video di "The Bug", dei Dire Straits. Un po' poco, insomma, perché siano note al grande pubblico.

La NASCAR (National Association of Stock Car Auto Racing) è una categoria in cui gareggiano vetture derivate da quelle di serie (da cui la voce stock car), con le quali hanno in comune però quasi solo la carrozzeria: tutte le componenti (motore, cambio, sospensioni, ecc.) sono infatti quelle proprie di una vera automobile da corsa e consentono al mezzo di raggiungere prestazioni veramente mostruose: oltre 220 miglia orarie (350 Km/h) di velocità massima e anche 200-210 mph di media sui celebri super speedway, i pazzeschi catini con curve rialzate (bankings) di anche 30-35 gradi!!! A questo punto non avete scuse: sapete tutto quello che c'è da sapere su una vettura NASCAR, quindi non indugiamo oltre e lanciamoci insieme ad analizzare l'ultima perla di David Kaemmer.

L'immagine a lato è significativa della cura con cui è stato realizzato *Nascar Racing*: il cofano, dopo un urto, si è alzato.

OPZIONI A GO-GO

Dopo la solita, breve installazione, solo pochi secondi ci separano dallo shock da presentazione troppo bella già subito, del resto, un anno fa di fronte a quella di *Indycar Racing*: sul mini-ovale di Martinsville la pace car conclude il giro di lancio e dà il via a una buona trentina di scatenati che si danno battaglia curva su curva a suon di sorpassi e controsorpassi, saggiamente ripresi dall'impeccabile regia che segue le evoluzioni dei piloti da almeno una dozzina di inquadrature diverse, sulle note di uno stupendo motivo composto per l'occasione da The Fat Man. La voce fuori campo - non senza una punta di orgoglio - ci dà poi il benvenuto con l'ormai classico "From Papyrus, this is *NASCAR Racing*", accompagnandoci gentilmente al menù principale. Le schema delle opzioni riproduce fedelmente quello del predecessore, con qualche piccola aggiunta marginale: dal menù principale si può sempre accedere alla corsa singola, al campionato, a un test di prova o all'analisi dettagliata della nostra macchina e di quelle avversarie, oltre che all'enorme mole di opzioni e sottoopzioni sul metodo di controllo, il dettaglio grafico, gli aiuti alla guida e così via. Per il momento limitiamoci a calibrare il joystick o a scegliere i tasti, i nostri avversari non possono attendere oltre...

PRIMO GIRO CON BOTTO

Impossibile resistere ancora: scegliamo uno dei nove tracciati per ora disponibili (di cui due super speedway, cinque speedway, due mini ovali di 800 metri e uno stradale, Watkins Glen) e caliamoci nell'abitacolo! La grafica - in bassa risoluzione, della SVGA parleremo dopo - è molto simile a

quella di *Indycar Racing*, anche se è ancora più ricca di dettagli ed animata da una nuova e più potente versione dell'orgoglio della Papyrus, l'engine grafico 3D Super Texture, quindi all'inizio si ha l'impressione di avere tutto sotto controllo. "Figuriamoci, per un campione di F. Indy sarà uno scherzo la NASCAR" - avremo giusto il tempo di pensare prima di verniciare il muretto della prima curva con la fiammante fiancata della nuovissima stock car. Cos'è successo? Niente, abbiamo solo dimenticato che stiamo guidando un giocattolino che pesa la bellezza di 1750 libbre e ha un carico aerodinamico leggerissimamente inferiore a quello di una monoposto che viaggia a 2 centimetri dal suolo ed è dotata di alettoni super-efficaci. È quindi evidente che il comportamento della macchina è completamente diverso da quello a cui ci ha abituati *Indycar*. È difficile da spiegare, ma si ha una sensazione stranissima durante i primi giri, come se si stesse guidando più un camion che una vettura da corsa! Aveva un bel dire Prost quando nel 1991 parlava della sua Ferrari paragonandola ad una specie di TIR... evidentemente non aveva mai provato una stock car! Ad ogni modo non è il caso di preoccuparsi... anche gli altri piloti avranno certo gli stessi problemi. È importante, all'inizio, fare un bel po' di giri di prova, per assimilare il comportamento della macchina, raggiungere un minimo di feeling ed imparare a gestire e sentire le regolazioni basilari dell'assetto, dopodiché tutto sembrerà molto più facile. Se poi il grasso non vi spaventa una approfondita visita al garage, con annesso studio di tutte le componenti di una stock car da mettere a punto, potrà solo avvantaggiarvi. In ogni caso a tutti gli assidui giocatori di *Indycar*, resterà per un bel po' l'impressione di guidare al rallentatore o qualcosa del genere. Qualcuno sostiene addirittura che *NASCAR* è più lento di *Indycar*, cosa assurda ed impossibile - è solo un'impressione che si spiega con quanto vi ho appena detto e tenendo anche conto che la visuale del pilota è qui ad altezza maggiore dalla pista. Se ancora siete perplessi, la prova del nove viene offerta dalla possibilità di correre sui tre circuiti (Loudon, Phoenix e Michigan) disponibili in entrambe le simulazioni: fate un test comparativo - è veramente strabiliante!

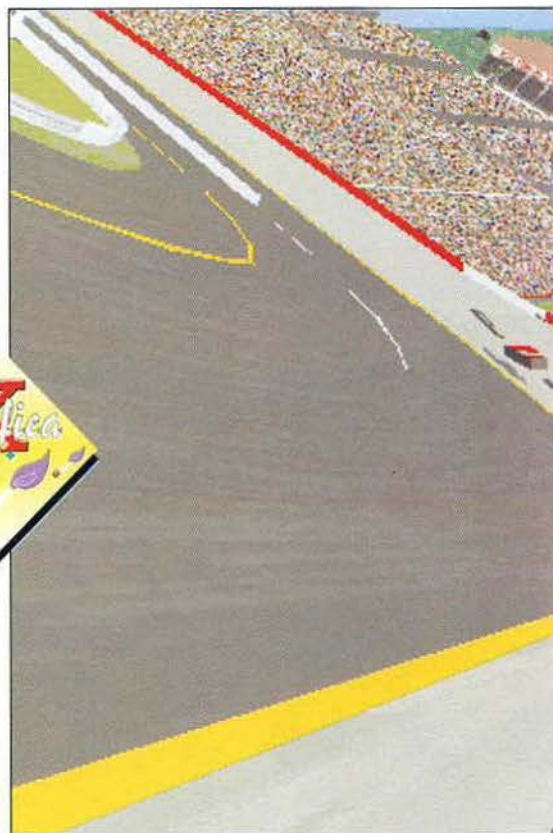
DEDICATO A CHI RITENEVA INDYCAR DIFFICILE

Rassegnatevi, dovete guidare una stock car con tutti i guai che questo comporta: è più lenta e goffa di una F. Indy. Ah, tra l'altro la Papyrus dice che il modello di guida è ancora più realistico e l'intelligenza dei piloti avversari è molto migliorata. Piove sul bagnato? Abbiate fede, David Kaemmer e soci saranno anche degli incorreggibili perfezionisti, ma non credo proprio che sarebbero felici di vendere una cinquantina di copie di *NASCAR Racing*, quanti sono i piloti della categoria americana. Ecco quindi che il nuovo prodotto pubblicato dalla Virgin offre il meglio di sé nel corso delle gare, che sono molto più avvincenti ed entusiasmanti di quelle di *Indycar* per tutta una serie di ragioni: innanzitutto prendono il via fino a 40 (!) concorrenti, uno più matto dell'altro, cosicché incidenti, sorpassi e colpi di scena vari non

E' difficile trovare le parole giuste per descrive le due immagini qua sopra. L'unico circuito stradale, Watkins Glen, è davvero bellissimo.

La telecamera di questo replay é montata sul paraurti anteriore. Ricorda molto uno dei nuovi camera car di F1 introdotti quest'anno.

Sulla pista di Martinsville, un ovale di 800 metri (!), avvengono sempre i duelli più spettacolari e ricchi di sportellate!!!

Il mini ovale di Bristol, a destra, è uno dei più spettacolari a livello grafico: ammirate la splendida montagna dietro le tribune. Nella immagine sotto, con un po' di attenzione, potete notare i piloti piegati dalla forza centrifuga.

mancano mai; inoltre la tenzone è molto poco - come dire - "formale"... le sportellate, le toccate e gli inserimenti nelle fiancate fanno parte delle regole del gioco, ed hanno conseguenze per nulla irreparabili (salvo casi estremi). Anche correndo senza indistruttibilità, infatti, con una divagazione contro il muretto o uno scambio di vedute con un rivale, nella maggior parte dei casi si perde qualche pezzo - che so, la portiera, i parafanghi, se proprio va male il cofano! - ma difficilmente si raggiunge la soglia fatale che porta inesorabilmente al ritiro. Certo, non è una buona ragione per non toccare mai il freno, ma rende comunque tutto più facile. E poi, volete mettere la soddisfazione di vedere nel replay una decina di macchine illese e tutto il resto del plotone con un mezzo pronto per lo sfascia carrozze?

Ai box, poi, i meccanici sono sempre pronti ad interventi di ogni tipo... soprattutto di demolizione: se avete preso una botta nell'anteriore, beh, perché non togliere tutto il cofano? Chiaramente il comportamento della macchina varia un po', ma guidare, dopotutto, è affar vostro.

Attenzione, però, a non superare le 55 miglia orarie nella pit lane, altrimenti scatta la bandiera nera che obbliga ad uno "stop-and-go a box" entro i cinque giri successivi, pena la squalifica. Stessa penalità per chi supera durante le bandiere gialle o il giro di lancio: chiedere a Schumacher per ulteriori informazioni...

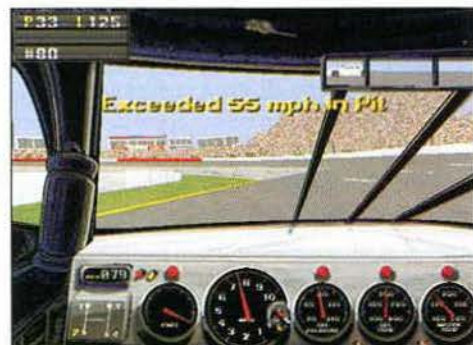
NASCAR Racing ***offre una qualità grafica ancora migliore di quella di Indycar, un modello di guida estremamente realistico e gare frenetiche e coinvolgenti su piste spesso veramente pazzesche***

CORRERE IN SVGA

NASCAR Racing offre dunque una qualità grafica ancora migliore di quella di *Indycar* (ed ancora più fedele, se possibile, alla realtà), un modello di guida estremamente preciso e gare frenetiche e coinvolgenti su piste spesso veramente pazzesche. Sì, ma non abbiamo ancora parlato del piatto forte: David Kaemmer si è infatti assicurato la palma del primo realizzatore di un gioco di corse per computer in SVGA! E come inizio bisogna dire che non c'è male: su una macchina adeguatamente veloce - leggi Pentium 90MHz con scheda grafica PCI - siamo ai livelli di *Ridge Racer* e *Daytona*, i recenti coin-op che impazzano nelle sale giochi. Purtroppo, però, non tutti hanno la fortuna di possedere una macchina dell'ultima generazione e saranno quindi in pochi a potersi godere l'incredibile spettacolo offerto dall'alta risoluzione al massimo dettaglio. Un compromesso accettabile viene offerto dalla possibilità di giocare con pochissimo texture mapping, ma ci vuole pur sempre un 486DX2/66MHz con 8 mega di RAM. È vero, i giochi Pentium only non fanno piacere a nessuno, ma in questo caso bisogna ammettere che il processore viene sfruttato veramente a fondo - mentre il coprocessore matematico continua ad essere grandemente snobbato da tutti i videogiochi, fatta eccezione per *Falcon 3.0*.

NASCAR O INDYCAR?

Per quanto detto finora, *NASCAR Racing* si presenta dunque come un gran gioco, con una lunga lista di aspetti positivi ed il solo difetto di non essere accessibile a livello puramente arcade - anche se molto è stato fatto anche in questo senso da Kaemmer e compagni, per esempio con l'introduzione di due visuali alternative a seguire la vettura da dietro, in puro stile *Virtua Racing*. Ma il vero punto della questione è: *Nascar* è davvero migliore di *Indycar Racing*, ossia è il nuovo K-Parametro per le simulazioni automobilistiche?

La risposta potrebbe sembrare scontata, ma in realtà non è proprio così. L'ultima fatica della Papyrus surclassa l'illustre predecessore sotto il profilo della grafica - al prezzo di requisiti hardware di prima categoria - e, grazie alla vivacità delle gare, potrebbe risultare anche più avvin-

Da questa schermata è possibile settare il metodo di controllo, che in questo caso è il ThrustMaster Formula T1.

Era assente in *Indycar Racing* e ne sentivamo tutti la mancanza. Ecco la pace car, la vettura che fa l'andatura nei giri di bandiera gialla.

Nei box è vietato superare le 50 mph, pena la bandiera nera. Siamo ora obbligati ad effettuare un stop-and-go entro cinque giri.

cente di *Indycar Racing*. A favore di quest'ultimo va però l'esasperazione della velocità ed il non trascurabile fascino della monoposto. Insomma, i due giochi sono molto vicini, ma credo che *NASCAR Racing*, grazie anche alla strepitosa versione SVGA, riesca ad aver quel qualcosa in più che in questo caso risulta decisivo. Alla Papyrus, in conclusione, oltre ai soliti complimenti ci permettiamo anche di fare un invito, quello di ascoltare la prossima volta un pochino di più la vecchia Europa, che avrebbe di sicuro gradito maggiormente un simulatore di Formula 1, e di fare attenzione a un certo Geoff Crammond...

Simone "Speedy" Bechini

Questa è solo una delle accantivanti inquadrature offerte dallo straordinario replay, ancora migliorato rispetto ad *Indycar Racing*.

Questa è la nostra stock car, come è stata disegnata dalla Papyrus. E' tuttavia possibile personalizzarla con il Paint Kit.

Genere Simulazione Automobilistica
Casa Virgin
Sviluppatore Papyrus Design

- Grafica SVGA sbalorditiva
- Gare frenetiche ed entusiasmanti
- Paint Kit e Cut Replay inclusi nella confezione
- Realismo migliorato
- Più versatile di *Indycar*

- La NASCAR da noi è poco conosciuta
- Richiede un PC da favola per girare alla grande i n SVGA
- La velocità delle stock car non è paragonabile a quello delle monoposto Indy

Versione PC CD-ROM

La versione CD-ROM contiene entrambe le versioni grafiche di *NASCAR Racing*, in bassa ed alta risoluzione: per quest'ultima è necessario almeno un 486 DX2/66Mhz con 8 mega di RAM e ovviamente scheda grafica SVGA, ma per avere la fluidità di *Indycar* occorre avere un Pentium, possibilmente a 90Mhz e con bus PCI; per la VGA normale basta invece un 386DX 33Mhz con 6 mega di RAM (con 4 il dettaglio grafico è ridotto). Praticamente nessuna importanza riveste invece il transfer rate dell'unità CD.

Versione PC

L'unica differenza della versione su disco da quella digitale è l'assenza della grafica SVGA. Una buona scelta per chi non possiede un PC da sogno o quasi.

K VOTO

965 PC CD-ROM

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

A una prima, superficiale analisi, *Nascar* potrebbe sembrare un clone di *Indycar Racing* o comunque praticamente identico al predecessore. In realtà bastano pochissimi giri per fugare ogni dubbio e apprezzare per quello che è - ossia un altro capolavoro - il nuovo miracolo di David Kaemmer. La grafica in bassa risoluzione è ancora più ricca di dettagli, la SVGA lascia semplicemente allibiti; il realismo di *Indycar* è stato ulteriormente incrementato con un modello di guida precisissimo e nuove, potenti routine di intelligenza artificiale. Le gare, poi, sono estremamente avvincenti a tutti i livelli di difficoltà - soprattutto sono più divertenti, piene di manovre al limite del regolamento e quasi da autoscontro.
In definitiva *Nascar Racing* è più versatile del predecessore, riuscendo a soddisfare sia i puristi delle simulazioni sia i giocatori meno esigenti in termini di realismo che cercano soprattutto il divertimento puro. Un ulteriore passo in avanti rispetto agli ottimi livelli già raggiunti da *Indycar Racing*.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

NB – nota bene

***Indycar Racing*, punto di partenza per gli sviluppatori di *NASCAR*, è chiaramente il più diretto rivale dell'ultima fatica di David Kaemmer: una lotta in famiglia, insomma. *Indycar* è semplicemente un must per tutti i veri appassionati di giochi di corse e dovrebbe essere seriamente preso in considerazione dai possessori di *NASCAR* per la elevata qualità grafica e la incredibile velocità. Lo stile di guida richiesto da una monoposto è poi completamente diverso rispetto a quello di una stock car e regala, di conseguenza, anche emozioni differenti, forse anche più intense. Molto successo, a tre anni dalla sua uscita sul mercato, continua a riscuotere *F1 Grand Prix* della Microprose, il più recente ed accurato simulatore di Formula 1. Rispetto a *NASCAR*, *F1GP* offre la semplicità di controllo del mezzo grazie ad una serie di aiuti molto validi ma gare meno vivaci e concitate. Da prendere in considerazione anche il nonno di *Nascar Racing*, quel *Indy 500* che ha la lanciato David Kaemmer sulla scena dei videogiochi.**

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Lo abbiamo aspettato a lungo e non si può dire che non si sia fatto aspettare. Ora, finalmente, è arrivato, e vi assicuro che è qualcosa che rivoluzionerà il vostro modo di interpretare le simulazioni calcistiche.

Sopra, **è possibile creare delle competizioni secondo le proprie esigenze e i propri gusti.**

PALERMO	MATCH STATS	INTERNAZIONALE
0	GOALS	4
46%	POSSESSION	54%
6	GOAL ATTEMPTS	7
5	ON TARGET	5
0	CORNERS WON	1
0	FOULS CONCEDED	0
0	BOOKINGS	0
0	SENDINGS OFF	0

Lo ammetto. Quando presi il mio primo Amiga era il 1987, erano appena usciti sul mercato e la grafica che faceva bella mostra di sé dai monitor dei negozi lasciava tutti senza fiato. Abituati a *Impossible Mission, Elite, Revs*, il solo *Defender of the Crown* era capace di tali contraccolpi psichici non indifferenti.

Con esso, parlo dell'Amiga (che mai come in questo caso può essere definito, con un bieco gioco di parole, anche Amica), ho passato anni di passione incontrollabile. Grazie al suo aiuto ludico sono passato attraverso a un matrimonio, a un divorzio, alla caduta del muro di Berlino, all'era di Reagan, all'eliminazione di Pupo da San Remo; insomma, per me il 16 bit della Commodore è stato quasi come un'amante. La migliore delle amanti: silenziosa, ma sempre presente, fredda, ma sempre pronta a regalare sorprese.

Da qualche tempo a questa parte, com'è logico immaginare, la passione era scemata. L'Amiga non era più capace di darmi emozioni. Il suo posto non era più di fianco a un monitor, ma in un armadio; nel disk drive non c'era più posto per i dischetti, ma lo stabilizzatore delle puntine.

Nel frattempo l'Amiga aspettava, sapeva che se non l'avevo ancora venduto un motivo c'era. E ora quel motivo è arrivato.

Nel frattempo l'Amiga aspettava, sapeva che se non l'avevo ancora venduto un motivo c'era. E ora quel momento è arrivato

Sensible World of Soccer può essere considerato la simulazione di calcio definitiva. Intendiamoci, niente a che vedere con giochi che cercano di simulare attentamente gli aspetti più vicini alla realtà di questo sport, ma rimane pur sempre un titolo decisamente impressionante. Lo stile di gioco che ha reso *Sensible Soccer* in grado di spodestare *Kick Off* dal piedistallo è stato mantenuto (e qualcuno potrebbe pensare che sia un po' datato), il che è già sintomo di qualità, e inoltre è stata aggiunta tutta la parte manageriale che l'ha trasformato in un titolo quasi completamente nuovo. In de-

nota bene NB

È difficile trovare un'alternativa a *Sensible World of Soccer*. Esistono numerosi giochi di calcio, il migliore nel suo genere è sicuramente *Goal*, ma la parte manageriale del titolo della Renegade viene superata da *Championship Manager* della Domark. Purtroppo un gioco che inglobi i due aspetti in maniera decente non esiste, da qui la difficoltà nel suggerire una valida alternativa. Dopotutto, il vero consiglio è quello di scegliere un titolo che maggiormente si avvicini a ciò che pretendete da una simulazione calcistica, se l'azione vera e propria oppure la semplice parte dell'investi e vinci, tipica dei giochi manageriali. Una volta dedotto questo, la disputa rimane tra i due titoli precedenti, ma *SWoS* rimane unico.

Genere Sportivo
Casa Renegade
Sviluppatore Sensible Software

- Moltissimi campionati disponibili
- È sempre *Sensible Soccer!*

- Le serie inferiori di molti campionati non esistono
- Alcune situazioni manageriali fanno a pugni con le regole del calcio

Versione Amiga

Il gioco gira su tutti i tipi di Amiga, 500, 600 e 1200. Inutile dire che, essendo stato sviluppato proprio per questa piattaforma, riesce a dare il meglio di sé più di quanto non farebbe su PC. Il gioco risiede su due dischi (più un terzo necessario per i salvataggi). La realizzazione è buona, peccato per alcune piccole incongruenze.

K VOTO

905 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

L'ho già detto. Questo gioco era l'unico motivo, a mio parere, per tenersi ancora in casa un Amiga. E ne è valsa la pena. *Sensible World of Soccer* è un titolo intrigante in grado di regalare ore di puro divertimento. Purtroppo alcuni aspetti, propri della simulazione manageriale, sono un po' carenti e lasciano l'amaro in bocca, ma questo particolare non toglie nulla al gioco, che rimane pur sempre piacevole e quasi infinito. Il desiderio di far bene il vostro lavoro vi prenderà non appena riuscirete a costruire una squadra che giocherà come volete voi, tanto che le offerte da parte di squadre più blasonate vi faranno pesare il cambiamento di formazione. Un titolo davvero imperdibile per chi fa del calcio la propria ragione di vita.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

5 4 3 2 1 0

Lo stile di gioco è rimasto pressoché immutato, ma trattandosi di Sensible Soccer la cosa non può non risultare piacevole. L'aggiunta della sconfinata parte manageriale, arricchisce però il gioco di una componente essenziale e intrigante.

K gioco

finitiva, si hanno a disposizione tutti i campionati di calcio del mondo, anche se nel continente africano e in quello asiatico ci sono solo tre nazioni a rappresentarli, e si può decidere di allenare e, volendo, di giocare con una qualsiasi delle formazioni presenti. Per fare un esempio, sarà possibile giocare con il Piacenza cercando di fare il salto in Serie A, tendendo sempre l'orecchio per venire a conoscenza di offerte di lavoro da parte di club (i tifosi del Piacenza non me ne vogliano) più prestigiosi. Già, perché le altre formazioni, se dimostrerete il vostro valore, saranno disposte a offrirvi le loro panchine e questo potrà accadere sia all'interno della nazione che avete scelto che in quelle estere, anche se per avere questa seconda possibilità bisogna davvero essere in gamba. Per il resto il gioco si dipana con un ordine facilmente immaginabile: una partita dopo l'altra si dovranno fronteggiare le squadre avversarie ma anche problemi di formazione, acquisti e cessioni ed eventuali infortuni. Un particolare seccante, in relazione alla regolarità del campionato, è l'eliminazione dell'effetto che i cartellini rossi e gialli hanno in ambito squalifica; questo particolare, tra l'altro, era presente nella prima versione di *SensiSoccer*, ma qui è stato inspiegabilmente eliminato.

L'aspetto più gratificante, oltre alla partita in sé, è quello relativo alle tattiche. Ogni giocatore potrà costruirsene di personali, in grado di soddisfare le diverse esigenze. Ogni particolare può essere determinato in funzione della posizione della palla sul campo, spostando i vari giocatori per farli rientrare negli schemi prefissati. Queste tattiche, oltre a quelle prederminate dal computer, diventano accessibili ogni volta che il gioco viene interrotto, permettendo una tattica accorta, inizialmente, e ben più spregiudicata se le cose non dovessero andare come avremmo voluto.

In definitiva, ciò che colpisce di più in *Sensible World of Soccer*, è l'ampiezza delle possibilità offerta dalla presenza di innumerevoli campionati. A suo sfavore va comunque detto che in molti campionati la mancanza di serie minori, e quindi l'assenza del pericolo di retrocessione, rende il gioco poco veritiero e riassume il passare del tempo come la semplice attesa dell'arrivo di una richiesta più allettante (peraltro all'interno di un campionato che vedrà come protagoniste sempre le stesse squadre). Ciò non toglie che giocare vent'anni della carriera di un allenatore, passando di squadra in squadra e di successo in successo, riuscirà certamente a coinvolgere più di quanto ci si possa inizialmente aspettare. In fin dei conti stiamo sempre parlando di *Sensible Soccer*!

Giorgio Baratto

Determinando la posizione dei giocatori rispetto a quella della palla si modifica l'aspetto tattico.

Viaggiate nell'era giurassica, atterrate su un altro pianeta e ritornate a casa in tempo per la cena.

Kit di aggiornamento multimediali Sound Blaster.

Che vogliate prendere il comando di una navicella spaziale nell'ultimo gioco elettronico o imparare come vivevano i dinosauri con un CD-ROM interattivo, il futuro è indubbiamente nel mondo dei multimedia e i kit di aggiornamento multimediali Sound Blaster sono lo strumento per arrivarci.

Sound Blaster è una delle più note marche di schede audio, video, CD-ROM e altre schede e periferiche multimediali per PC. Ma non è tutto. Oggi offriamo una gamma completa di kit di aggiornamento in grado di soddisfare le esigenze di tutti: dal giocatore più accanito all'appassionato di multimedia. Con il kit riceverete tutto quello che vi serve per entrare nella nuova era multimediale: un lettore di CD-ROM per poter scegliere tra centinaia di titoli per il divertimento e lo studio; altoparlanti stereo di qualità; una scheda audio Creative Labs e una libreria di software per cominciare subito a giocare e ad imparare.* Tutto questo in un pacchetto economico e facile da installare.

Se volete stare al passo con la rivoluzione multimediale, rivolgetevi a uno dei distributori Creative Labs indicati e vi renderete conto di come con un kit di aggiornamento Sound Blaster potete subito entrare con il vostro PC nel prossimo secolo.

CREATIVE
CREATIVE LABS

CDC POINT SPA TEL: 0587-422 022   COMPUTER 2000 TEL: 02-525 781   EXECUTIVE SPA TEL: 0341-22 11   RAPHAEL INFORMATIKA TEL: 06-22 95 641

**Alcuni kit non contengono tutti gli articoli indicati.*

CREATURE SHOCK

Dopo mesi di trepidazione è finalmente arrivato *Creature Shock*, il nuovo gioco della Argonaut Software che utilizza il supporto ottico per ricreare una perfetta atmosfera alla "Aliens". Ma forse sarebbe stato meglio dedicare più spazio alla giocabilità...

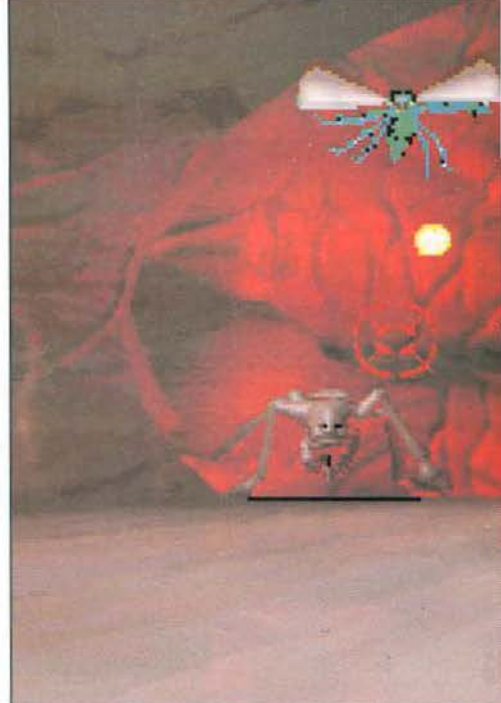
A sinistra, nella parte inferiore destra dello schermo si trova un visore che segnala l'energia del nemico, la vostra e il numero di munizioni della pistola/scudo (che si ricarica in pochi secondi), mentre le tre spie rosse sulla sinistra del visore mostrano il numero di smart bomb in vostro possesso. Quella sorta di bussola sulla sinistra, invece, indica la vostra destinazione.

Correva l'anno 1990 e tutti parlavano con entusiasmo di *Wing Commander*, il rivoluzionario simulatore spaziale della Origin. Era inverno ed entro Natale tutti i fortunati possessori di 286 a 16 MHz (erano altri tempi...) avrebbero avuto far girare fluidamente il primo "film interattivo". Ora, a quattro anni di distanza, il primo *Wing Commander* è diventato obsoleto, insieme ai 286 necessari per farlo girare, e tutti hanno capito che non si trattava di un film interattivo.

Jez San, presidente della Argonaut Software, società di sviluppo, da lui fondata, responsabile di giochi come *Starglider 1* e *2*, *Atac*, *Days of Thunder* e *Birds of Prey*, ha definito *Creature Shock* come un'esperienza unica nel suo genere, che si avvicina in maniera impressionante a un film interattivo: l'atmosfera che il titolo crea, in effetti, è qualcosa di sensazionale.

Vediamo innanzitutto la trama di questo nuovo "film interattivo" targato Virgin: nei panni di un eroe interstellare dovrete esplorare un anonimo pianeta che sembra nascondere inquietanti segreti, tra cui la sparizione di una vostra "collega", giunta qui e mani più rivista.

Facendovi strada tra le inquietanti creature che popolano il pianeta (che, come capirete presto, è in realtà un enorme organismo vivente), scoprirete poco per volta cosa si nasconde dietro alla misteriosa sparizione di tutti i visitatori dell'enigmatico astro: infatti, chi entra in questi cunicoli viene trasformato in un orribile mostro assetato di sangue ed è destinato a vagare per il pianeta in cerca di vittime. Una volta ritrovata la donna, dovrete caricarla sulla vostra astronave e riportarla alla base, dove vi attende una nuova missione. Il gioco continua quindi con altri compiti da portare a termine, nuovi ambienti da esplorare e nemici da abbattere.

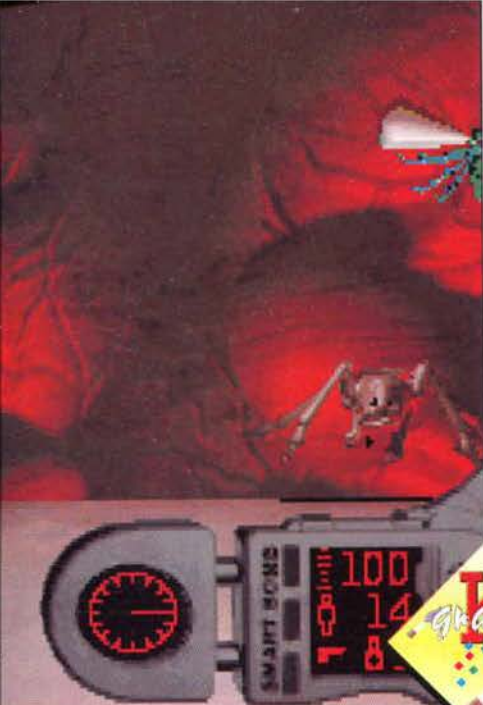
Sopra, il terzo livello è una delle parti meno riuscite del gioco. Si tratta di un confuso sparatutto che risulta ingiocabile sui 486 con clock inferiore a 66MHz. Lo scorrimento è scattoso (si parla di poco più di una manciata di frame al secondo!) e la CPU, per colpa delle routine n non ottimali, non riesce a "ricoprire" i poligoni con il texture mapping in un tempo decente. Il risultato è quello che potete vedere: deludente!

Prima di accedere a una delle sezioni di gioco ambientate nelle basi aliene, dovrete raggiungere la superficie del pianeta, affrontando una serie impressionante di astronavi nemiche che cercano furiosamente di abbattervi. Si tratta di una sezione arcade a dir poco arida e ingiocabile, che molto probabilmente è stata aggiunta in un secondo tempo per variare l'azione; il complimento migliore che si può fare a queste fasi arcade è che sarebbe stato meglio poterle saltare...

Le creature che si incontrano nelle viscere dei pianeti sembrano essere uscite direttamente da uno dei tre episodi di "Alien" e sono animate alla perfezione. Per abbatterle bisogna colpirle in un punto particolare del corpo (ad esempio, la coda, gli occhi o il cuore) utilizzando la pistola a vostra disposizione, che può essere potenziata con degli appositi power-up sparsi per la base. La vostra arma può essere utilizzata anche come scudo: se tenete premuto il tasto destro del mouse, infatti, verrete circondati da un campo di forza capace di proteggervi dagli attacchi nemici. I combattimenti ricordano sotto diversi punti di vista le rigide battaglie di *Dragon's Lair* o *Space Ace*: infatti la creatura nemica si muove e attacca seguendo il proprio schema predefinito, e solo in alcuni momenti è vulnerabile ai vostri attacchi; in pratica, bisogna chiudersi nello scudo di forza per evitare gli attacchi e aprire il fuoco sul "tallone d'Achille" al momento giusto.

E i programmatori della Argonaut hanno fatto un vero miracolo: fare girare il gioco così bene anche sui computer di fascia "bassa" non dev'essere stato facile

Certe volte può capitare di dover affrontare vere e proprie orde di nemici, specialmente in prossimità del loro "nido"; in questo caso lo stile di gioco cambia e ci si trova davanti a una sorta di *Operation Wolf*.

È possibile girare liberamente nei cunicoli, aprire porte, raccogliere oggetti (un po' pochi a dire la verità, ma in fondo si tratta di uno sparatutto...) e scegliere la strada da prendere ai numerosi bivi (tutti dannatamente uguali). Le im-

A sinistra, questo minaccioso lumacone è uno dei mostri più impressionanti del secondo livello. Vederlo in movimento e con il sonoro "a pala" è qualcosa di fenomenale!

Il mostro finale del secondo livello vi darà parecchio filo da torcere: con un paio di cornate è capace di toglierví tutta l'energia.

magini vengono caricate in tempo reale dal CD e scorrono egregiamente sullo schermo anche se disponete "solo" di un 486 a 25 MHz. La realizzazione tecnica di queste sezioni è impeccabile e i programmatori della Argonaut hanno fatto un vero miracolo: fare girare il gioco così bene anche sui computer di fascia "bassa" non dev'essere stato facile.

Tuttavia le sezioni arcade da dietro l'astronave, che introducono i livelli in soggettiva, sono assolutamente ingiocabili, a meno che non abbiate un 486 a 66MHz: è un controsenso, visto che il resto del gioco (ovvero la parte migliore) funziona benissimo anche su CPU più lente! Purtroppo, chi non ha un computer abbastanza veloce rimarrà irrimediabilmente bloccato al terzo livello, dove si nota maggiormente questo problema.

Se con vecchie produzioni come *Afterburner* e *Days of Thunder* per Amiga, la Argonaut Software aveva dimostrato delle limitate capacità in fatto di giochi arcade, con le sezioni di volo di *Creature Shock* purtroppo ha fatto solo un altro classico buco nell'acqua. Un vero peccato, perché i livelli in soggettiva non sono davvero niente male...

Paolo Verri

Genere Sparatutto
Casa Virgin
Sviluppatore Argonaut Software

- Grafica accattivante
- Ottima atmosfera
- Sonoro coinvolgente

- Sezioni di volo ingiocabili
- Dubbi sull'effettiva interattività
- Schema di gioco ripetitivo

Versione PC CD-ROM

Le richieste hardware di *Creature Shock* sono veramente contraddittorie: le sezioni di gioco più riuscite (ovvero quelle in soggettiva nei labirinti), pur contando su una qualità grafica eccelsa, girano perfettamente anche su un 486 a 25 MHz, mentre i livelli arcade ambientati nello spazio risultano appena giocabili (ma sempre pessimi a livello di programmazione) su un 486 a 66 MHz. È possibile scegliere tra 3 tipi di installazione che occupano da 10K a 8 Mega e tra le lingue disponibili troverete persino l'italiano. È ovviamente necessario un mouse, mentre le schede audio supportate sono Sound Blaster, Gravis UltraSound e General Midi.

Altre Versioni

Con ogni probabilità, *Creature Shock* uscirà anche in versione 3DO e CD I ...e speriamo che vengano colmate le lacune di programmazione!

K VOTO

Il mago dei poligoni Jez San ha toppato. L'attesissimo *Creature Shock* si è rivelato un (quasi) fiasco, inciampando in una realizzazione tecnica mediocre. Il fatto ancor più grave è che le sezioni di gioco più deludenti sono quelle che tirano in causa la specialità di Jez San, ovvero i poligoni: le routine grafiche sono infatti scadenti e la giocabilità ancora peggio; il texture mapping si aggiorna a vista d'occhio, nel senso che passa almeno mezzo secondo dall'istante in cui viene disegnato un poligono a quello in cui viene "ricoperto" dal texture mapping; inoltre la scena è troppo confusa e non si capisce praticamente niente di quello che accade sullo schermo. A parte questo, bisogna ammettere che il resto del gioco è tecnicamente impressionante: le creature renderizzate si muovono in maniera impeccabile e gli scenari sono realizzati magistralmente. Rimane un unico appunto da fare a certe sezioni del gioco che riguarda la ripetitività dell'azione e la giocabilità non propriamente originale, ma non bisogna dimenticare l'intensa atmosfera che costituisce una delle principali attrattive di *Creature Shock*.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Nonostante l'ambientazione particolare e la grafica renderizzata, *Creature Shock* è in pratica un complesso sparatutto. Sebbene ci siano sostanziali differenze di fondo, *Microcosm* e *Novastorm* si avvicinano abbastanza al titolo della Argonaut, soprattutto per le mediocri sezioni arcade ambientate nello spazio e sulle superfici dei pianeti. *Dragon's Lair*, inoltre, ne condivide purtroppo la stessa limitata interazione, anche se *Creature Shock* non è un laser game e permette di muoversi a piacimento negli ambienti. Non bisogna inoltre dimenticare *Operation Wolf* e tutti i suoi innumerevoli cloni: il mirino rimane, ma l'atmosfera che trovate in *Creature Shock* è difficile da ritrovare in altri titoli...

CYCLEMANIA

Sfrecciare sull'asfalto di qualche strada deserta a più di 300 Km all'ora, cavalcando una moto di grossa cilindrata assieme a una orda di compagni assatanati, è sicuramente uno dei sogni più ambiti ma ben pochi sono in grado di concretizzarlo. *Cyclemania* si vanta di potervi riproporre tutte queste sensazioni facendovi restare in panciolle davanti allo schermo del vostro computer.

Sinistra, potete ammirare una delle tante sequenze animate in 3D che spezzano il ritmo di gioco. *Cyclemania* vanta un grafica spettacolare e animazioni incredibili.
In basso a sinistra, se giocate in modalita Championship potrete potenziare la vostra moto comprando vari upgrade come gomme, ammortizzatori ed elaborazioni del vostro motore.
Sotto, in campionato verrano segnati tutti i vostri punti su questo tabellone. In questo caso non c'è andata molto bene!

Di giochi di corsa automobilistici su PC ne potete trovate a bizzeffe. Quelli buoni invece si possono contare sulle dita di una mano, e non posso evitare di citare i due migliori titoli: il mitico *F1 Grand Prix* della Microprose, e *Indycar Racing*, il capolavoro di realismo della Papyrus. Le simulazioni motociclistiche invece sono ben più rare e, in fin dei conti, nessuno ha mai investito molto del suo tempo per produrre titoli degni di rispetto. Alla Accolade pare che abbiano deciso di rilanciare questo tipo di simulazione e il risultato è una corsa motociclistica tra teppisti della strada dove l'unica cosa veramente importante è vincere la gara per intascare più soldi possibili; il concetto non vi suonerà molto originale, ma i tentativi ben riusciti finora sono pochi.

Subito dopo aver caricato il gioco, potrete cimentarvi immediatamente nel vivo dell'azione con l'opzione Quick Race, che vi risparmia l'odiosa e lunga trafila di menù nei quali potete settare numerosi parametri di gioco.

A questo punto appare la griglia di partenza: nella parte superiore dello schermo potete vedere il vostro corridore da dietro che sfreccia con suo bolide sulla strada, mentre nella parte bassa viene visualizzato il "cruscotto" della vostra moto e la sua strumentazione di bordo. Dato il via, potete finalmente liberare i vostri istinti ruotando la manopola a tutto gas! Durante le gare ogni tipo di bassezza è autorizzata e nessuno vi impedisce di sbattere fuori i concorrenti, che d'altra parte ricambieranno il favore, o di farli cadere. Le difficoltà non sono tutte qua: in effetti, potrete imbattervi in numerosi altri pericoli come curve strette, varianti, macchie d'olio, sabbia, macchine, moto della polizia pronte a multarvi.

La prima cosa che colpisce subito il videogiocatore è la grafica spettacolare: tutti i percorsi sono in realtà filmati di vere strade digitalizzate che scorrono sullo schermo, allo stesso modo dei percorsi di *Megarace* (una simulazione automobilistica recensita qualche numero fa) o di *Rebel Assault*. Questo significa una grafica molto realistica ma anche un grande dispendio di spazio su CD-ROM. Tutto ciò va a discapito del numero di circuiti disponibili, e concorderete con me che 5 percorsi sono un po' pochini. Il risultato è comunque ottimo con dei paesaggi veramente stupendi che rompono la monotonia che caratterizza i giochi di guida: vi verrà quasi voglia di fermarvi per dare un'occhiata al panorama!

Questa scelta di grafica limita comunque notevolmente le possibilità concesse al giocatore che, in fin dei conti, si sposta su un area di gioco ristretta. Ci si mette anche poco a memorizzare i percorsi che, tra l'altro, sono tutti chiusi (niente

NB – nota bene

Se vi piacciono i giochi di corse motociclistiche e siete possessori di un 3DO non posso che consigliarvi il mitico *Road Rash*, recensito su K poco fa, vero e proprio capolavoro nel suo genere che vantava un Full Motion Video veramente eccezionale. Potete anche dare una sbirciatina a *Megarace*, un gioco simile basato su macchine futuristiche, che vantava dei paesaggi magnifici tutti generati con il programma 3D Studio.

percorsi a tappe). Durante il gioco potete giocare anche in alta risoluzione, opzione che ha come unico effetto di rimpicciolire l'area di gioco (che rimane in 300*200).

A ogni caduta o incidente che farete potrete ammirare spettacolari animazioni e numerose scene digitalizzate in Full Motion Video (confinate in un piccolo riquadro) purtroppo senza connessione diretta con quello che vi è successo veramente. La parte sonora è abbastanza curata con ottime musiche ed effetti sonori discreti. Il metodo di controllo è piuttosto semplice anche se alquanto scomodo, soprattutto se si usa un joystick, poiché tenere continuamente in avanti non è cosa facile!

Questa scelta di grafica limita comunque notevolmente le possibilità concesse al giocatore

In *Cyclemania* potete giocare in tre modalità diverse. I pigroni che non hanno voglia di perdere tempo tra i vari menu, facendo innumerevoli scelte, possono entrare subito nel vivo dell'azione partecipando a una Quick Race assieme ad altri 5 sciacalli della strada. Gli altri possono decidere se gareggiare su un circuito a scelta, con tanto di allenamento, fasi di qualificazione e gara, oppure partecipare a un campionato intero che copre tutti e 5 i circuiti aggiungendo una parte manageriale. Questa terza opzione è sicuramente la più interessante perché dà uno scopo ben preciso al giocatore: avere la moto migliore! In questa modalità dovrete sceglervi la moto che più vi si addice tra ben 6 modelli diversi, che potrete potenziare gareggiando. A secondo di come vi piazzate alla fine di ogni percorso, guadagnerete una certa somma di denaro che potrete spendere nell'apposito negozio. Potrete comprarvi gomme migliori, potenziare il vostro motore, cambiare sospensioni oppure tubo di scarico. Come ci si può aspettare da una simulazione del genere, potete settare numerosi parametri di gioco quali l'aggressività dei vostri concorrenti, il grado di realismo di guida, se avere il cambio automatico o meno, il numero di giri per gara e altre cosucce di questo genere.

Una simulazione un po' diversa dalle altre che potrete trovare in commercio che ha i suoi pro e contro!

Alexandre Pasetto

Genere Corsa motociclistica
Casa Accolade
Sviluppatore Interno

+	−
La grafica del gioco e l'animazione della strada La giocabilità	Il metodo di controllo La scarsa longevità Pochi circuiti

Versione PC CD-ROM

Per quello che riguarda il CD, è quasi pieno e non faccio fatica a crederci! Il gioco necessita di almeno un 386 DX 33, di 4Mb di Ram, di 1.5 Mb di spazio libero su Hard Disk, di un lettore CD a DOPPIA velocità e di una qualsiasi scheda sonora compatibile Sound-Blaster 16 o Pro. Il gioco fa un buon uso del supporto CD anche se, in fin dei conti, la parte continuamente animata riguarda la parte alta dello schermo, mentre quella bassa viene riempita dal disegno del manubrio della moto e della sua strumentazione. Un trucco come un altro per velocizzare il passaggio dei dati ma che ne danneggia non poco la giocabilità!

Cyclemania è senza alcun dubbio uno dei primi tentavi di simulazione motociclistica che cerca di sfruttare le potenzialità del CD-ROM. In quanto tale non deve essere criticato per i suoi difetti visto che le tecnologie disponibili al grande pubblico non permettono ancora di realizzare simulazione così realistiche e prive di difetti. L'alternativa futura sarà sicuramente nell'utilizzo del modulo di compressione MPEG che permette un animazione Full Motion Video più fluida e a tutto schermo. In fin dei conti Cyclemania è un gioco molto carino che appassionerà sicuramente i fans più sfegatati dei due ruote. L'unico vero problema sta nella scarsa disponibilità di circuiti che ne abbassa notevolmente la longevità, e nella scarsa gestione manageriale.

CURVA INTERESSE PREVISTO

L'importante in Cyclemania è non stare sulla corsia sbagliata!

Alla partenza bisogna stare attenti a non fare incidenti o si perdono secondi preziosi. Individuate subito qual è il vostro pilota, e via...!

Stiamo andando alla grande! Se sorpassiamo questi due diventiamo i primi nella classifica provvisoria! A meno che...

Uno sbaglio in questa curva e ci sfracelliamo contro la roccia. La grafica dei circuiti è stata interamente digitalizzata.

UNDER A KILLING MOON

La Access tenta in un colpo solo di stabilire il nuovo standard nel campo delle avventure e dei giochi su CD. Basteranno grafica renderizzata con rotazioni in tempo reale, spezzoni filmati, Brian Keith e la voce di James Earl Jones a rovesciare dal trono *Gabriel Knight* e *Ultima Underworld*?

San Francisco, anno 2042. La città è un calderone radioattivo dove mutanti e "normali" (uomini naturalmente immuni alle radiazioni) convivono sulla base di una fragile tregua. In realtà l'espressione "convivere" non è del tutto esatta: gli umani occupano la maggior parte della cosidetta "città alta" (grattacieli, alta tecnologia, ricchezza e glamour), mentre i mutanti sono confinati in un ghetto che comprende i quartieri più fatiscenti della città.

Il vostro nome è Tex Murphy, e siete un investigatore privato. Una "suola" nella migliore tradizione di Philip Marlowe e Sam Spade: cinico, mezzo alcolizzato, povero in canna, divorziato e con un cuore d'oro che batte sotto alla dura scorza. Dovete anche essere, probabilmente, un discendente illegittimo dell'ispettore Clouseau, vista la determinata imbranataggine con la quale affrontate ogni caso che vi viene affidato. Abitate sulla Chandler Street, nello stanzone di una vecchia scuola di ballo che avete riammodernato alla meno peggio, e dormite su un lettino scartato da uno psicanalista. Quando avete la pistola in mano siete pericoloso tanto per gli altri quanto per voi stessi, e quando fiutate una pista state certi che la seguirete senza mollare fino al colpevole di qualche altro crimine.

Ogni giorno rappresenta, in realtà, una piccola avventura a sé, e termina solo quando tutti i problemi e i rompicapi previsti sono stati risolti

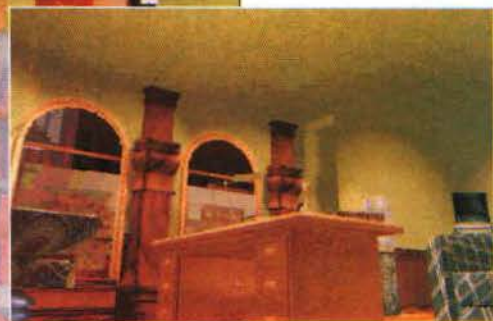
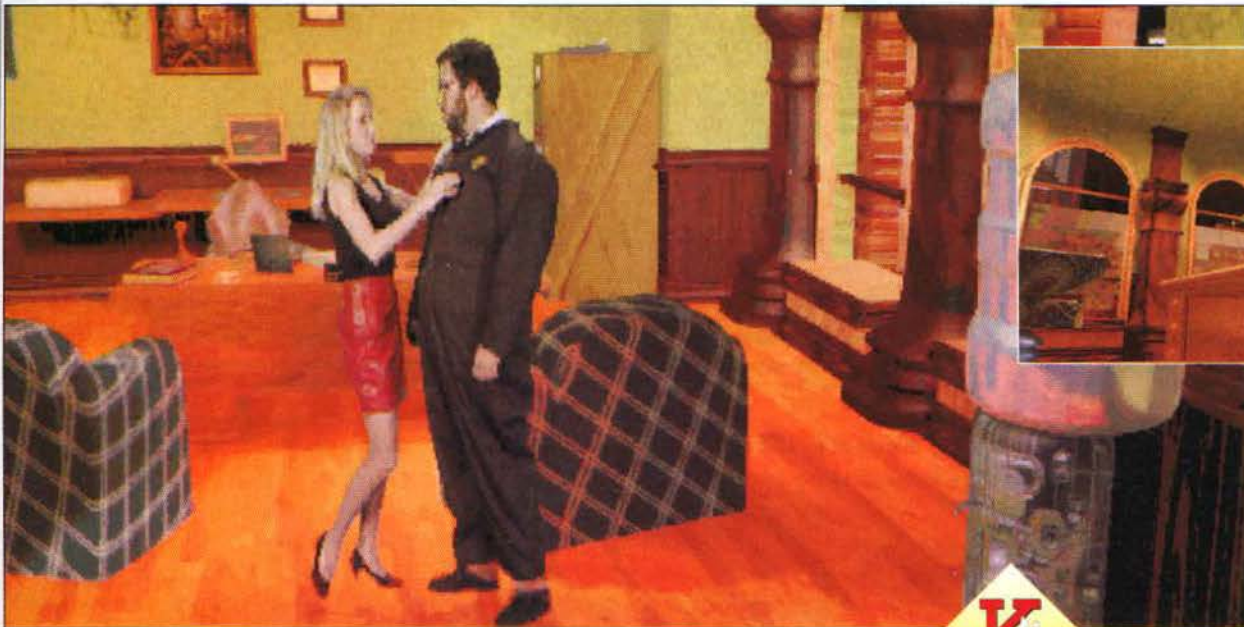
D'altro canto, gli abitanti del vostro quartiere vi vogliono bene. Forse, perché sono tutti mutanti e voi siete uno tra i pochi normali che abbiano accettato di vivere in mezzo a loro. Ogni tanto vi offrono qualche lavoretto, e i pochi soldi così racimolati vi permettono in qualche modo di tirare avanti.

La nostra scrivania. Per esaminare gli oggetti sul ripiano abbiamo chinato la testa - il programma permette di fare anche questo!

Un tempo, quando le cose andavano meglio, vi eravate fatti molti amici. Uno tra i pochi rimasti è il "Colonnello", un anziano investigatore privato giunto abbondantemente oltre la soglia della pensione, ma ancora in attività. Una sera, il Colonnello viene ad avvisarvi che in un caso di cui si sta occupando è saltato fuori anche il vostro nome, e, pur non rivelando nient'altro, vi consiglia di essere prudente. Il giorno dopo, avviene un fatto apparentemente scollegato: uno strano furto viene messo a segno ai danni del gestore del locale banco dei pegni. Il bottino è di qualche migliaio di dollari, e naturalmente voi siete proprio alla ricerca di un lavoro: un caso piccolo e semplice, senza molti rischi, che vi permetterà di raccattare i dollari necessari per arrivare alla fine del mese...

Ma chi sono quelle strane entità incorporee che ogni tanto appaiono sullo schermo mentre si scambiano, a vostra insaputa, commenti su di voi? Quale legame unisce un prezioso oggetto d'arte in cristallo a una delle tante sette cittadine di adoratori del Maligno? Perché una delle più ricche e belle dame della città incarica proprio voi, l'ultimo degli investigatori, di occuparsi di

Sopra: Chandler Street (una via con un nome come un altro) vista dall'alto. Qui abitiamo noi, e da qui partono le nostre investigazioni...

A sinistra: Chelsee, del chiosco dei giornali, è una mutante, ma non siamo mai riusciti a capire cosa abbia che non va. E dire che abbiamo provato tante volte a scoprirlo!...

Sopra: **Rivediamo la nostra scrivania da un'altra angolazione. Nel gioco possiamo accucciarci, girare la testa e perfino diventare più alti (con il tasto "shift").**

A sinistra: **Cliccando sulla foto della nostra ex-moglie parte una divertente scena di flashback che rivela alcune delle ragioni che hanno portato alla fine prematura del matrimonio...**

Gli spostamenti strategici avvengono su questa mappa. Le immagini del riquadro in alto a destra sono animate, e variano a seconda del luogo.

La stazione di polizia è un punto di riferimento fisso "abitato" da quel vecchio compagnone del capitano Mac Malden.

Questa vista è una delle nostre preferite. Qui ci troviamo in una ricca dimora che dovremo esplorare durante l'avventura.

una delicata faccenda di famiglia, quando con i suoi soldi potrebbe permettersi elementi infinitamente migliori? E perché da qualche giorno anche la luna ha un aspetto così strano?...

Sono queste alcune delle domande a cui dovrete dare risposta se vorrete "sopravvivere" all'esperienza di *Under a Killing Moon*, il terzo gioco della Access dedicato alle avventure di Tex Murphy (dopo *Mean Streets* e *Martian Memorandum*) e, non esitiamo a dirlo, il primo vero colossal su CD-ROM. Del resto, titoli distribuiti su quattro CD non si incontrano esattamente dietro ogni angolo di strada...

Installato e configurato il programma con uno dei programmi di installazione più completi e funzionali che ci sia mai capitato di incontrare (un primo indizio della cura con la quale è stato sviluppato questo prodotto), la prima cosa da fare è assistere alla lunga sequenza introduttiva. La voce di James Earl Jones (che già fu di Darth Vader nell'edizione originale di "Guerre Stellari") ci introduce a un'inquietante visione della Terra che ruota silenziosa nel cosmo. C'è qualcosa di marcio nell'universo e, per qualche ragione, solo Tex Murphy può raddrizzare la situazione. Un cinegiornale di guerra racconta brevemente della lotta condotta dagli alleati contro quei nazisti che, nella loro guerra contro il mondo libero, non esitavano ad appellarsi a forze sovrannaturali e malefiche. Una sequenza di flashback mostra alcuni strani monaci sollevare verso la luna una statua di cristallo raffigurante un uccello con le ali spiegate. Infine, l'azione passa nella San Francisco del prossimo secolo, dove assistiamo all'incontro tra Tex e il Colonnello.

Quest'ultima parte è un'anteprima delle numerose sequenze filmate alle quali assisteremo durante il gioco. Mostra l'incontro tra il Colonnello, interpretato da Brian "Hardcastle" Keith, e Tex,

La Coit Tower, uno dei più antichi monumenti di San Francisco. Ora è quasi diroccata, ma nei dintorni si possono trovare cose interessanti...

Esaminando gli oggetti dell'inventario si viene gratificati da un'animazione di questo tipo, e da una descrizione testuale e parlata dell'oggetto stesso.

SENATOR COMMITTED TO ASYLUM

Reese's Press Conference Hysterics Surprise Many

Il giornale cittadino contiene articoli nei quali è possibile scoprire utili indizi.

Una delle immagini dell'introduzione. Ma cosa c'entra un cinegiornale di guerra con il 2042? Beh, potremmo anche dirvelo, ma...

Il nostro eroe, Tex Murphy. La scelta del secondo nome non è casuale, visto che più che Philip Marlowe ricorda l'ispettore Clouseau.

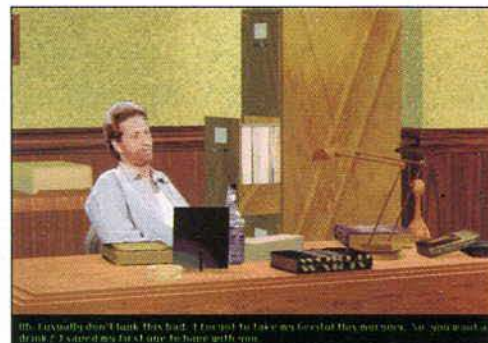
interpretato dall'autore del gioco, Chris Jones. I personaggi si muovono in un ambiente generato in grafica computerizzata: Le immagini digitalizzate sono di qualità molto buona, anche se leggermente scattose se avete quattro mega di RAM, e la stessa cosa può essere detta delle voci e degli effetti sonori.

Terminata l'introduzione (che assolve perfettamente al suo compito di presentare la storia e di fare venire voglia di giocare), inizia il gioco vero e proprio. Come già avveniva in *Gabriel Knight*, l'avventura è divisa in giorni. Ogni giorno rappresenta, in realtà, una piccola avventura a sé, e termina solo quando tutti i problemi e i rompicapi previsti sono stati risolti.

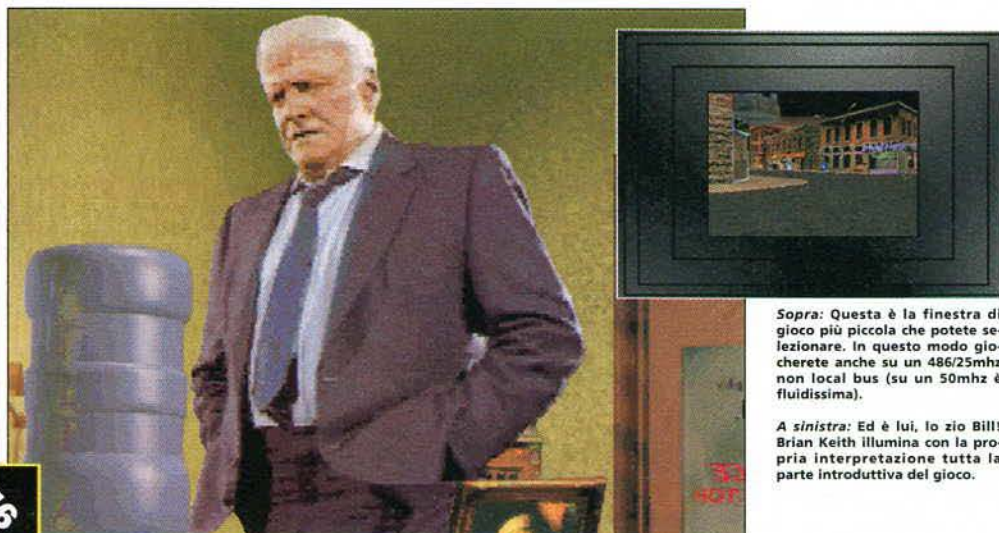
All'inizio dell'avventura, sullo schermo appare l'immagine dell'ufficio di Tex, realizzato con un dettaglio grafico incontrato fin'ora solo in titoli come *Myst* o *The Seventh Guest*. Le anteprime, però, avevano rivelato come il movimento nel mondo del gioco della Access sarebbe stato libero, e non precalcolato. Libero, a 360°, in tempo reale con questa grafica?! Con un misto di scetticismo e aspettativa si sposta il mouse e... meraviglia, è proprio così! L'esperienza di muoversi per l'ufficio, osservare i vari oggetti disposti sulla scrivania, frugare in cassetti e schedari, guardare fuori dalla finestra alzare o abbassare la testa e perfino chinarsi e rialzarsi è una di quelle che restano nella memoria. Si ha la consapevolezza di stare assistendo a un nuovo e significativo passo nella storia dell'evoluzione del nostro hobby: lo stesso genere di emozione che diede *Ultima Underworld* quando presentò per la prima volta il movimento a 360°, dopo un intera generazione di giochi alla *Dungeon Master*.

Girando per l'ufficio si ha anche la possibilità di sperimentare la comoda interfaccia utente. Essenzialmente, esistono due "modi": movimento e interazione con l'ambiente. Nel primo modo si utilizza il mouse per spostarsi e la tastiera per muovere la testa. Nel secondo modo (attivabile premendo la barra spaziatrice) il movimento si blocca, e un cursore appare sullo schermo. Spostando il cursore sugli oggetti mostrati nella finestra di gioco si fanno apparire sotto la stessa le azioni che è possibile effettuare sugli stessi (per esempio "Guarda" e "Raccogli" nel caso di un indizio, a questo punto con il tasto destro del mouse si seleziona l'azione che si vuole compiere, mentre con il sinistro la si esegue. Il tutto è immediato e funzionale, anche perché la forma del cursore cambia secondo l'azione selezionata.

E più di un amico è scoppiato a ridere davanti a certe situazioni davvero buffe che si vengono a creare durante la partita

Parlando della finestra di gioco, essa può essere ridimensionata dal pannello delle opzioni. Il programma propone una scelta di finestra di varia forma e dimensione, da una piccolissima, che occupa l'angolo in alto a sinistra dello schermo, a un "tutto schermo", a effetti più esotici, come quello di "cinemascope". Inoltre, è possibile scegliere di avere una grafica leggermente peggiore del normale durante le sequenze di movimento.

Queste opzioni sono state inserite in modo da permettere a tutti gli utenti di raggiungere un livello di fluidità decente durante le sequenze di movimento. Occorre ricordare che, essendo *UAKM* un'avventura, un movimento leggermente scattoso non compromette il piacere del gioco (come invece avverrebbe nel caso di *Doom*), e questo rende il programma accessibile anche a computer della fascia medio-bassa (il minimo vivibile è un 486 a 25MHz).

Una volta passata la sbornia iniziale, però, viene il momento di vedere se dietro alla fantasmagoria tecnologica esiste anche un gioco nel quale affondare i denti. I dubbi, fortunatamente, passano in fretta. *Under A Killing Moon* è, prima di ogni altra cosa, un'avventura, supportata da una trama ricca e coinvolgente e una robusta dose di enigmi. La struttura di gioco vera e propria non si discosta molto dai classici della serie e ricorda, più che *Ultima Underworld* o *System Shock*, titoli come *Gabriel Knight* o *Fate of Atlantis*. Essenzialmente, il protagonista si sposta per il mondo di gioco parlando con i personaggi incontrati, raccogliendo indizi e oggetti, e cercando di risolvere rompicapo. In particolare, di *Gabriel Knight* vengono ripresi non solo la struttura "a giornate", ma anche gli spostamenti "strategici" (gestiti da una mappa della città che mostra tutte le locazioni visitabili in un dato momento) e il metodo di conversazione con i personaggi (una lista di argomenti che viene aggiornata mano a mano che si fanno nuove scoperte).

Parlando delle conversazioni, esse sono tutte recitate dagli attori che compongono il "cast" del gioco. Solitamente, prima di poter chiedere le cose che stanno più a cuore, è necessario passare per una parte introduttiva nella quale il personaggio cerca di rendersi simpatico all'interlocutore di turno, o di convincerlo a collaborare. La cosa insieme disorientante e buffa di queste sequenze è che il giocatore non ha a disposizione un normale set di risposte per ogni battuta di dialogo, ma un set di "atteggiamenti". Per esempio, alla domanda "Come vanno le cose, Tex?" si può rispondere con "Cinica ironia", "Finto ottimismo" o

Sopra: Questa è la finestra di gioco più piccola che potete selezionare. In questo modo giocherete anche su un 486/25mhz non local bus (su un 50mhz è fluidissima).

A sinistra: Ed è lui, lo zio Bill! Brian Keith illumina con la propria interpretazione tutta la parte introduttiva del gioco.

NB nota bene

Se le atmosfere di *Under a Killing Moon* vi hanno conquistato, potrete ritrovarle in parte in *Beneath a Steel Sky*, la bella avventura della Virgin ambientata in un futuro altrettanto prossimo e altrettanto cupo. La migliore alternativa a *UAKM*, però, è il più volte citato *Gabriel Knight*, un titolo che per qualità dei dialoghi, ricchezza della trama e spessore degli enigmi non ha niente da invidiare alle migliori produzioni cinematografiche o ai romanzi dei grandi scrittori horror. *System Shock* è un'altra splendida avventura SF/Horror in realtà virtuale, mentre se immergervi in un ambiente virtuale per voi ha senso solo se c'è da menare le mani, allora non sbaglierete di molto rivolgendovi a *Doom* e a *Doom 2*.

"Tentativo velato di chiedere dei soldi". In questo modo, nemmeno il giocatore sa cosa dirà Tex quando aprirà bocca. È bene dire che non è possibile compiere errori irreparabili, e si può sempre ricominciare la conversazione da capo se le cose non vanno come previsto (ciò permette anche di provare alcune delle risposte più eccentriche solo per il gusto di vedere cosa succede).

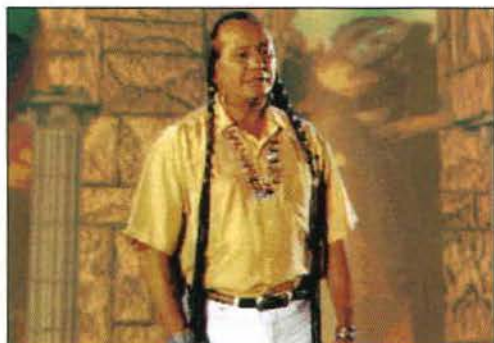
La qualità della recitazione va dal discreto allo scarso (parola di un mio amico che insegna in una scuola per attori), ma parte di questo problema dipende dal fatto che, evidentemente, tutti gli attori hanno recitato le loro battute una dietro l'altra, da soli, e solo più tardi i vari spezzoni sono stati montati in modo alternato così da creare vere e proprie conversazioni. L'impressione che "recitino nel vuoto" è quindi molto netta, ma non dà fastidio, e certamente non detrae dal gusto dell'avventura.

Leggermente più perplessi ci ha lasciato la spiccata vena umoristica che pervade tutta l'avventura. In teoria essa dovrebbe aggiungere qualcosa all'atmosfera del gioco, ma in realtà riesce solo a smorzare quelli che dovrebbero esserne gli aspetti più cupi. Anche in *Gabriel Knight*, a onor del vero, le battute si sprecavano, ma esse derivavano soprattutto dallo spirito dei personaggi e dalla loro visione del mondo. In *Under A Killing Moon* le situazioni prettamente comiche si sprecano, incluso il vecchio classico del protagonista che "sa badare a sé stesso" e istantaneamente cade all'indietro dalla sedia. Si tratta, comunque, di una questione di gusto personale, e più di un amico è scoppiato a ridere davanti a certe situazioni davvero buffe che si vengono a creare durante la partita.

Incidentalmente, nonostante le apparenze l'ambientazione di *UAKM* non è rigorosamente cyberpunk, ma piuttosto un misto tra anni Trenta e futuro prossimo. Non incontrerete, quindi, reti neurali e impianti bioqualcosa. Non si tratta di una critica (il mondo di gioco è ricostruito con grande verosimiglianza) ma semplicemente di un avvertimento rivolto a chi potrebbe attendersi le atmosfere di "Neuromante".

Il gioco non è particolarmente difficile, grazie anche alla presenza di un sistema di "hint" in linea. È però abbastanza lungo (almeno quanto *Gabriel Knight* o *Monkey Island*) e pieno di trovate. Cliccando sulla foto della ex-moglie di Tex, per esempio, si fa partire un flashback filmato che mostra l'ennesima volta in cui la bionda fanciulla è stata cuccata dal nostro eroe tra le braccia di un altro. Inoltre, certe risoluzioni "logiche" di alcuni problemi sono in realtà l'occasione per scatenare la vis comica dei programmatori. Per dirne una, se utilizzate il "mangime per i pesci" sulla "vasca dei pesci", il risultato non sarà proprio quello atteso...

Cos'altro si può dire di una bella avventura se non "è bella"? Atteso con un misto di speranza e scetticismo, *Under A Killing Moon* ha gratificato la prima e bandito il secondo. I programmatori e i creativi dell'Access non hanno fatto compromessi nella produzione di questo "film interattivo", e i risultati si vedono tutti. Il gioco vale ogni liretta spesa per acquistarlo e ogni CD sul quale viene venduto. Nella nostra classifica personale, la trama e i dialoghi non valgono quelli di *Gabriel Knight* o *Monkey Island* (diciamo che siamo sui livelli di *Beneath a Steel Sky*), e ciò incide marginalmente sul giudizio complessivo. Ma siamo altresì felici di notare come i giochi su CD stiano finalmente entrando nella terza generazione. La prima era quella degli infausti Ritaglia e Colora con il CD, e seconda quella dei giochi da 10 mega arricchiti con filmati o parlato digitalizzato. Ora, con *UAKM* e *US Navy Fighters* abbiamo avuto un assaggio del divertimento che ci aspetta.

Vincenzo Beretta

Genere Avventura
Casa Access
Sviluppatore Interno

- Brian Keith e la voce di James Earl Jones
- Lo spazio sui 4 CD non è stato sprecato...
- Trama coinvolgente e ricca di spessore

- Le situazioni umoristiche tolgono un po' all'atmosfera generale
- Molti enigmi sono piuttosto facili

Versione PC

***Under a Killing Moon* viene venduto su ben 4 CD (mai avremmo pensato nell'era dell'ultratecnologia di tornare al buon vecchio "disk swapping" dell'Amiga)! L'hardware minimo richiesto per giocare parla di un 386/25 con 4Mb di RAM, S-VGA, scheda sonora a 8 bit e CD-ROM. Noi però vi consigliamo almeno un 486 a 25MHz, scheda local bus e 8Mb di RAM. Sebbene per avere il massimo della fluidità a tutto schermo sia necessario un Pentium, vi assicuriamo che il gioco è divertente e giocabile anche con una finestrella piccola e un po' scattosa. L'installazione richiede sempre 8Mb di spazio libero su HD, mentre ogni file di salvataggio occupa solo 2K. Il gioco supporta tutte, ma proprio tutte, le schede sonore più diffuse, incluso lo standard General MIDI. Il programma di installazione è tra i migliori che ci sia mai capitato di vedere.**

K VOTO

932 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

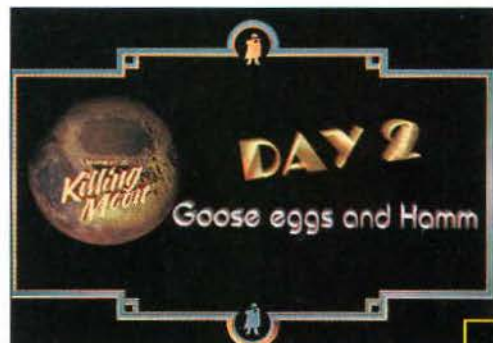
G
QI
A
FK

Under a Killing Moon è un gioco che mantiene per intero le sue promesse. Innanzitutto, è un gioco (e non un costoso demo o uno show di ciò che il CD può fare con un joystick attaccato)! In secondo luogo, il mondo di gioco è stato realizzato con tale cura da rendere gratificante il semplice percorrerlo. In terzo luogo, personaggi e situazioni contribuiscono tutti a fare di *UAKM* un'esperienza memorabile. Come per i migliori romanzi o film, ogni volta che lo abbandonerete non vedrete l'ora di poter andare avanti, e quando lo avrete finito rimpiangerete di non potere passare ancora un po' di tempo con i suoi protagonisti. Ma non credo che un *UAKM2* si farà attendere molto.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni
5, 4, 3, 2, 1, 0

Questa curiosa finestra è un'altra delle vedute disponibili. Utile se si teme un attacco dall'alto.

Forse lo riconoscerete: è lo stesso attore che interpretava lo strano indiano di "Natural Born Killers", di Oliver Stone.

I giorni di gioco vengono scanditi da queste schermate in stile cyberpunk/anni venti...

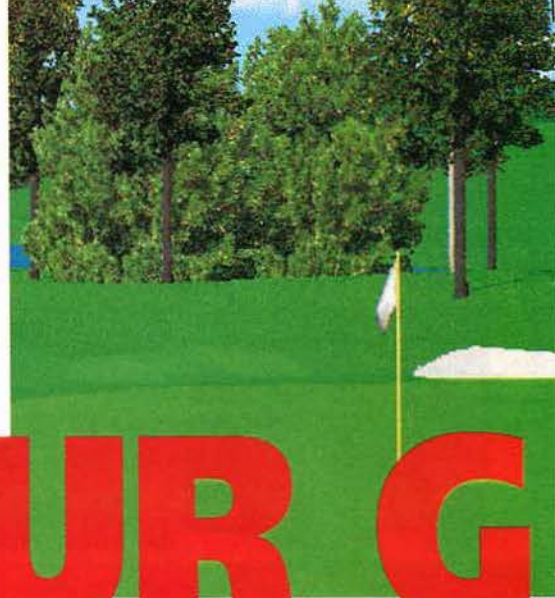
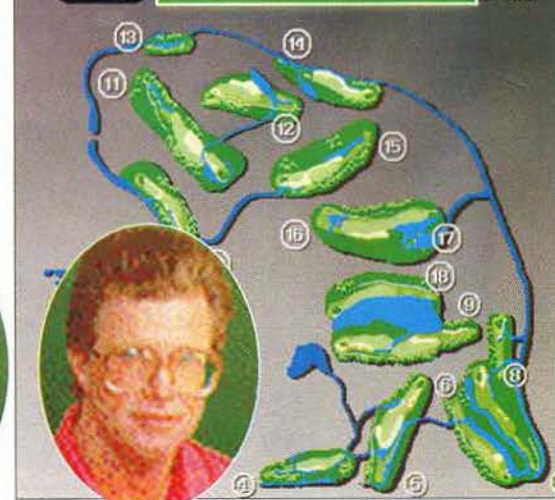
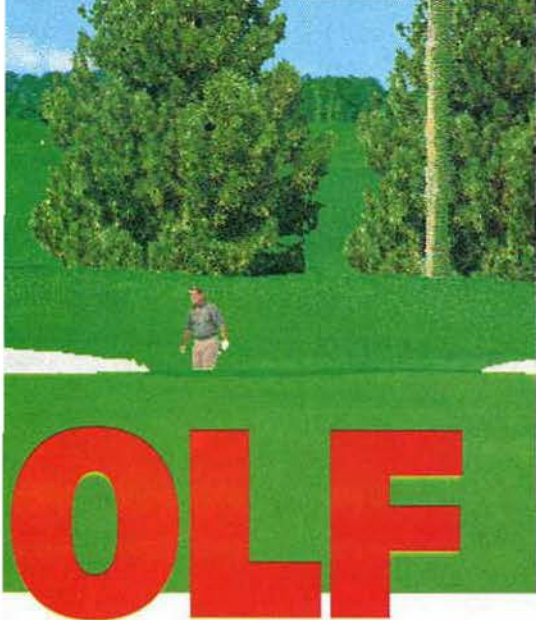
Già gli imperatori romani giocavano a golf con bastoni di legno e palline di piume pressate. Nei successivi 500 anni lo sport si è evoluto nel gioco moderno, fino ad approdare al nostro computer.

PGA TOUR G

PGA Tour Golf 486 è un prodotto (chiamarlo semplicemente gioco è restrittivo) dedicato agli appassionati del genere. Tecnicamente rappresenta l'emblema di quanto è possibile ottenere oggi da una macchina potente, pompandola con una valanga di dati statistici, grafica realistica, animazioni digitalizzate e un'interfaccia quanto mai semplice da utilizzare.

Giusto per averne un'idea, all'interno del CD-ROM sono immagazzinati circa 220 Mb di dati relativi a 3 percorsi americani, ciascuno descritto da un breve filmato digitalizzato e 9 giocatori professionisti, sempre americani: si ha così la possibilità di giocare sul famoso percorso di Summerlin a Las Vegas, o di Sawgrass in Florida oppure nel Connecticut, sul percorso di River Highlands. Tutti i giocatori sono animati e digitalizzati e, una volta scelti, si presentano con la loro viva voce; ciascuno è contraddistinto da un proprio stile di gioco evidente anche nelle animazioni, soprattutto quando commettono uno sbaglio (c'è chi scaraventa la mazza sul green o chi la agita furiosamente). Tutte le buche sono corredate dalle loro statistiche, la loro visualizzazione cambia ogni volta a seconda della prospettiva di chi gioca, gli uccellini cinguettano, il pubblico applaude, acclama, commenta a bassa voce e si dispera quando la buca viene mancata per un soffio.

Perché vi dico tutto questo? Perché l'atmosfera ricreata da *PGA Tour Golf 486* è estremamente fedele a quella che si può sperimentare su un vero campo da golf. Più che nel gioco, il divertimento sta nell'osservare l'esito del proprio tiro o di quello degli avversari, come quando si assiste a una vera partita in televisione. E la EA ce l'ha messa tutta per farla sembrare tale. Ma iniziamo a giocare. Il menù principale (tanto per restare in tema, tutti i menù assomigliano alle sovrimpressioni computerizzate delle trasmissioni sportive) propone l'esercizio di una buca in particolare, la sfida contro un giocatore, umano o impersonato dal computer, oppure il torneo. Scelto il percorso ed eventualmente l'avversario, scelte le mazze, si inizia la partita. Dopo circa due estenuanti minuti di attesa (su un 486 DX 33 con 4 Mb di RAM) viene caricata la prima buca: la grafica è affascinante, il dettaglio impressionante, alberi e cespugli sono digitalizzati in 256 colori e anche i giocatori (non a caso occorre un driver VESA per farlo girare), immersi nel verde del campo, chiazzato dall'ombra degli alberi, dai bunker di sabbia e dalle pozze d'acqua. Al primo colpo compariamo sullo schermo, novelli professionisti del golf, circondati da un semicerchio colorato, orientato secondo l'arco lungo il quale si muoverà la nostra mazza: questo è lo strumento che ci servirà a misurare la potenza del colpo e la direzione. Cliccando con il pulsante destro, compaiono tutte le informazioni sulla distanza del bersaglio, la distanza della buca e l'attuale posizione. L'arco di tiro compare sotto forma di un "freccione" giallo e può essere agganciato e modificato secondo la mazza, la potenza, la direzione e gli effetti particolari da imprimere alla pallina (destro/sinistro, a se-

L'atmosfera ricreata da PGA Tour Golf 486 è estremamente fedele a quella che si può sperimentare su un vero campo da golf

Sopra: ogni buca è accompagnata da una descrizione, sia scritta che parlata. *Sotto:* un esempio dell'attenzione al dettagli di *PGA 486*, il giocatore si dispera per aver mancato la buca di un soffio.

OLF 486

guire/tornare). Per tirare occorre cliccare 3 volte il pulsante del mouse: la prima volta per caricare il colpo, la seconda per fermare l'arco di carico e la terza volta per colpire la pallina secondo il giusto angolo. Per quanto possa sembrare facile e per quanto il semicerchio colorato visualizzi tutti i punti in cui occorre cliccare per il buon esito del colpo, vi posso assicurare che occorre un bel po' di esercizio per riuscire a centrare tali punti, tanto più che maggiore è la forza del colpo, maggiore è il tempismo da rispettare per non spedire la pallina su qualche albero (anche se l'effetto delle foglie che cadono è carino da vedere).

Tra le opzioni che consiglio di attivare la prima è sicuramente quella della vista dall'alto e la seconda è la griglia che identifica meglio l'aspetto del terreno, evidenziandone pendenze ed irregolarità. Al livello di gioco più facile, in nostro aiuto interviene anche il caddie, che ci consiglia le mazze da utilizzare e, sul green, come indirizzare al meglio il tiro. Se non si gioca in un torneo o non si sta giocando a soldi (eh sì, a 10.000 $ a buca), è possibile utilizzare l'opzione "Mulligan" che in pratica ci consente di riprovare il colpo all'infinito. Tutti le statistiche e i dati relativi ai giocatori vengono aggiornati di volta in volta e salvati su hard disk, così da costruire una scheda dettagliata di ognuno.

In sostanza sono presenti tutte le opzioni e facilitazioni che ci consentono di partire da zero e crescere man mano in professionalità così da riuscire a concentrarsi sull'essenza del gioco che è la strategia, senza doverci preoccupare degli aspetti tecnici.

Nick Gandolfi

Genere Sportivo
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Interno

- Semplicità di gioco
- Grafica realistica spettacolare
- Completezza delle opzioni di gara
- Possibilità di avversari gestiti dal computer

- Tempi di caricamento drammaticamente lunghi
- Configurazione HW minima richiesta molto "pompata"

Versione PC CD-ROM

Processore minimo richiesto 386DX40 ma con 8 Mb di RAM, in alternativa un 486DX 33 anche con 4 Mb di RAM (in questo caso disattivate Smartdrive, pena caricamenti oltre i 3 minuti), 13 Mb di spazio su HD. Grafica SVGA obbligatoriamente con un driver VESA (se non lo avete, cercatelo in qualche BBS). Sonoro Soundblaster o 100% compatibile. Vivamente consigliati gli 8 Mb di RAM, il mouse e un CD-ROM a doppia velocità. Alcuni programmi residenti in memoria (es. EMM386+ DOS 6.0) danno seri problemi di compatibilità, per cui la EA consiglia di preparare un disco di boot ridotto all'osso.

Ciò che più colpisce è la grafica mozzafiato, le digitalizzazioni sonore e, soprattutto, l'estrema cura per i dettagli, non a caso si è guadagnato la menzione K-grafica. Il voto però tiene in conto che tutto ciò viene pagato a caro prezzo con attese abbastanza lunghe fra un colpo e l'altro, a meno che non si disponga di una macchina velocissima. Il manuale (in inglese) è ben strutturato ed anche l'installazione è semplice. Lo spazio richiesto su HD è limitato a 13 Mb, occupati solo quando il gioco sta girando. *PGA Tour* non è un gioco chiassoso o frenetico, anzi tutt'altro, ma estremamente coerente con il tipo di sport. In sostanza un prodotto elegante e raffinato per i veri appassionati di golf.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Home of THE PLAYERS CHAMPIONSHIP First Round

A sinistra: la mappa completa del percorso che abbiamo scelto per il torneo. *In alto a sinistra*: la freccia trasperente indica la direzione che prenderà il nostro tiro, sarà dura uscire da questo bunker! *In alto a destra*: durante i replay una linea tratteggiata segue la traiettoria della pallina.

UN PÓ DI STORIA

Il golf moderno è diretto discendente del gioco scozzese detto "golfe". In tutta Europa, giochi simili si erano già evoluti sotto altri nomi, "cambuca" in Inghilterra, "jeu de mail" in Francia o "het kolven" in Olanda. Proprio grazie agli Olandesi e alle loro colonie il golf è approdato in America, intorno al 1657. Il primo golf club formale nacque ad Edimburgo nel 1744 e si chiamava Honourable Company of Edimburgh Golfers; i suoi membri si preoccuparono di stabilire le regole essenziali ed alcune varianti. Nel 1844, in Scozia, nasce la prima organizzazione ufficiale del golf, sotto il nome di Royal and Ancient Golf Club che da allora governa e regola tutte le gare ufficiali di golf. Il PGA (Professional Golfers Association) è uno dei più importanti tornei maschili, insieme a U.S. e British Open. Le signore, invece, hanno dei tornei a loro dedicati dalla LPGA (dove "L" sta per Ladies).

nota bene NB

Tutti i simulatori computerizzati del golf non offrono certo emozioni forti o azioni frenetiche e questo vale anche per *PGA Tour*, a parte la grafica mozzafiato. Il suo più diretto concorrente è sicuramente *Link386 pro* della Access, ottimo soprattutto per la valanga di opzioni disponibili. A seguire troviamo International *Open Golf Championship* (Ocean), adatto ai principianti, al quale però manca l'opzione essenziale di sfida contro il computer, ed ancora *David Leadbetter's Golf* (Microprose), molto valido graficamente.

COMPUTER®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

SOFTWARE

FAX 051-344.906

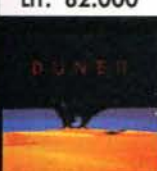
RICHIEDI OGGI STESSO IL CATALOGO COMPLETO DI TUTTI I PROGRAMMI DISPONIBILI!

SCENARIO DISK FLEET DEFENDER — PC LIT. 38.000

Flight Simulator — PC LIT. 82.000

Space Simulator — PC LIT. 89.900

TRANSPORT TYCOON — PC LIT. 79.000

COLONIZATION — PC LIT. 82.000

SOFTWARE PER AMIGA	
PERIHELION	47000
PREMIER MANAGER 3	47000
DARKMERE	55000
MICRO MACHINE	47000
FIELD OF GLORY	65000
SIM EARTH	29900
RUFF & TUMBLE	49000
DOG FIGHT	33000
THE CLUE	55000
SHUTTLE	29900
RISE OF THE ROBOTS	77000
TACTICAL MANAGER	47000
KID CHAOS	47000
UNIVERSE	67000
KICK OFF 3	49000
WORLD CUP USA 94	59900
SIERRA SOCCER	53000
IMPOSSIBLE MISSION	68000
K 240	55000
INT.SENSIBLE SOCCER	42000
ELFMANIA	47000

SOFTWARE PER AMIGA 1200	
BURNING RUBBER	49000
SIM CITY 2000	62000
JET STRIKE	56000
THE CLUE	55000
RISE OF THE ROBOTS	82000
FIELD OF GLORY	65000
THEME PARK	64000
STRIP POT	48000
UFO	65000
CLOCK WISER	32000
BANSHEE	53000
TORNADO	77000
KICK OFF 3	54000
GUNSHIP 2000	68000
HEIMDALL 2	69000
STAR TREK 25° ANN.	62000
CHAOS ENGINE	49000

SOFTWARE PER AMIGA CD32	
INT.KARATE CHAMP.	39000
MICROCOSM	69.000
RISE OF THE ROBOTS	67000
SEEK AND DESTROY	29000
WILD CUP SOCCER	54000
SUPER FROG	29900
LEGACY OF SORASIL	54000
GUARDIAN	54000
ARCADE POOL	29900
UFO	55000
JET STRIKE	49000
CANNON FODDER	67000
UNIVERSE	65000
ALFRED CHIKEN	19000
CHAOS ENGINE	49000
SIMON THE SORCEROR	74000
BANSHEE	55000
BATTLE TOADS	46000
ULTIMATE BODY BLOWS	56000
GUNSHIP 2000	49900
ELITE 2	59000
BEAVERS	49000
LOTUS TRILOGY	49000

SOFTWARE PER PC	
PIRATES GOLD	33000
T.F.X	87000
BATTLE BUGS	75000
OPERATION COMBAT 2	22000
DESERT STRIKE	65000
CHAMP.MANAGER D.D.	29900
CLICK & PLAY	74000
SIM EARTH	34000
A-TRAIN CONSTR.SET	42000
DOG FIGHT	33000
FANTASY MANAGER	55000
RISE OF THE ROBOTS	87000
DOOM 2	62000
SIM CITY 2000	79000
ARCADE POOL	28000
DOOM LEVEL DISK 1	23000
DOOM LEVEL DISK 2	23000
DETROIT	72000
DELTA 5	84000
CRYSTAL MAZE	72000
MICRO MACHINE	55000
KYRANDIA 2	69000

SOFTWARE PER PC CDROM	
SYNDICATE PLUS	92000
THE PATRICIAN	78000
THE HORDE	119000
COMANCHE MAX OV.	105000
ULTIMA 8	137000
MEGARACE	69000
REBEL ASSAULT	89000
RETURN TO ZORK	109000
WOLFPACK	62000
DREAMWEB	84000
QUARANTINE	72000
DOG FIGHT	33000
CRIME PATROL	82000
PIRATES GOLD	33000
F117 / A	33000
RISE OF THE ROBOTS	95000
DAWN PATROL	79000
COLONISATION	79000
UNDER KILLING MOON	109000
FALCON GOLD	88000
NHL HOCKEY 1995	99000
CENTRAL INTELLIGENCE	89000
MYST	125000
STRIKE COMMANDER	109000
WILD BLUE YONDER	89000
FIFA INT.SOCCER	86000
PGA TOUR GOLF	109000
STAR CRUSADER	82000
CASTLES 2	74000
ULTIMATE FOOTBALL	82000
BLOODNET	74000
THEME PARK	99000

CD ROM LIT. 89.000

CD ROM LIT. 79.000

CD ROM LIT. 99.000

CD ROM LIT. 75.000

CD ROM LIT. 99.000

AMIGA LIT. 56.000

AMIGA 1200 LIT. 48.000

AMIGA LIT. 63.000

AMIGA LIT. 36.000

AMIGA CD 32 LIT. 55.000

AMIGA CD 32 LIT. 62.000

AMIGA CD 32 LIT. 84.000

AMIGA CD 32 LIT. 56.000

ONE MUST FALL

Ovvero come stroncare la concorrenza con il miglior picchiaduro mai uscito per Home Computer. Vi sembrano parole campate in aria? Quindi se vi dico che potrebbe competere con il mitico *Street Fighter II* da sala giochi scommetto che mi riderete in faccia? Peggio per voi!

Siamo tutti d'accordo con il fatto che il PC è una macchina piuttosto infelice per programmare i videogiochi, data la completa assenza di qualsiasi tipo di coprocessore grafico a differenza di certe macchine come l'Amiga, che ne fanno un uso abbondante (blitter e coprocessori vari). Quindi concorderete che è piuttosto difficile realizzare su PC un buon picchiaduro o un ottimo sparatutto, con uno scrolling decente e una buona velocità di animazione. Avevamo già avuto prova del contrario con il bellissimo *Raptor* della Apogee, che non aveva niente da invidiare a suoi colleghi su altre piattaforme. Ora tocca a *One Must Fall* farsi strada proclamandosi il miglior picchiaduro finora rintracciabile su computer.

Dopo una breve sequenza introduttiva abbastanza coreografica, appare un menu con diverse opzioni a vostra disposizione. Le più importanti si riducono a tre.

La prima vi permette di partecipare ad un classico torneo ad incontri alla *Street Fighter* dove dovrete affrontare un robot dopo l'altro fino a raggiungere l'ultimo combattente, ossia il cattivone di turno. La seconda vi permette di malmenare un vostro amico in modalità due giocatori. La terza, invece, vi permette di entrare in modalità torneo. Qui, partendo dal nulla, dovrete vincere tutti i vari campionati, potenziando il vostro robot e il vostro pilota, fino a diventare campioni del mondo. Questa terza opzione è sicuramente la più interessante, soprattutto se si gioca da soli, e accresce notevolmente l'interesse per il gioco.

In modalità incontri, potrete scegliere tra ben 10 piloti diversi, ognuno con le proprie caratteristiche di potenza, agilità e resistenza. Dovrete poi scegliere su che robot combattere tra i 10 messi a vostra disposizione, tutti diversi tra loro, con le loro abilità e mosse speciali (sono circa 3 per robot). Affronterete poi un avversario dopo l'altro, fino a raggiungere l'ultimo guerriero, il maggiore Kreissack, l'assassino di vostro padre, che ha in serbo un malvagio piano di conquista dell'universo, al comando di una armata di cyborg. Naturalmente ci siete voi per fermarlo!

La modalità torneo si rivela molto più interessante, offrendovi la possibilità di crearvi un personaggio e scegliere il vostro robot (all'inizio vi viene regalato un Jaguar). Partecipando ai vari tornei disponibili (sono quattro di difficoltà crescente), potrete guadagnarvi soldi sconfiggendo i vostri avversari e conquistando posti nella classifica ufficiale. Potrete poi reinvestire questi soldi in potenziamenti per il vostro robot (potenza e velocità dei vari arti che lo compongono, armatura e resistenza allo stordimento), comprandone un altro che potrete a sua volta potenziare, oppure seguendo corsi di addestramento per aumentare le capacità del vostro pilota.

Il bello è che anche i vostri avversari lo possono fare e che la classifica dei combattenti varia in continuazione. Quindi se perdete un combattimento e scendete in classifica, non è affatto detto che risalendo incontriate lo stesso robot che vi aveva sconfitto. A volte potrete addirittura incontrare dei combattenti non classificati, che vi sfideranno, dai quali potrete ottenere una grossa somma di denaro o delle modifiche particolari se li battete (come un

GUERRIERI DI LATTA

Ecco i dieci robot che potrete scegliere per affrontare i combattimenti.

JAGUAR

SHADOW

THORN

PYROS

ELECTRA

KATANA

SHREDDER

FLAIL

GARGOYLE

CHRONOS

Lo scontro di questa sera vede il nostro Jaguar contro il Gargoyle di Eva O'Ryan che non sembra in vena di scherzare! Sarà dura!

Alla fine di ogni combattimento uno speaker televisivo commenterà lo scontro illustrandolo con l'ultimo colpo sferrato! In questo caso pare che abbiamo dato spettacolo battendo alla grande Eva O'Ryan. In alcune occasioni potrebbe anche sfidarvi un combattente fuori classifica.

doppio laser o la capacità di eseguire mosse speciali in volo, per esempio).

Le arene dove potete combattere sono 5 e ognuna è resa più interessante dai propri trabocchetti. Potrete combattere in una gabbia elettrificata, in un pozzo da cui spuntano affilati punteruoli, nel deserto dove squadriglie di caccia eseguono micidiali raid, nella fornace, dove colpendo una sfera che svolazza a caso per lo schermo farete sorgere pericolose fiamme sotto i piedi del vostro nemico, oppure la stanza da simulazione dove non ci sono trucchi che possano influenzare il risultato del combattimento.

Per malmenare i vostri avversari avete a disposizione 2 pulsanti, uno per i calci e uno per i pugni. A seconda della situazione e della direzione del joystick potete accedere a un imponente varietà di colpi. Ogni robot ha le sue mosse speciali che vanno eseguite premendo la giusta sequenza di tasti (non sono molto difficili), e due mosse finali con le quali si può danneggiare ulteriormente un avversario sconfitto o addirittura distruggerlo!!!

Dovrete poi scegliere su che robot combattere tra i 10 messi a vostra disposizione, tutti diversi tra loro, con le loro abilità e mosse speciali (sono circa 3 per robot)

Dopo ogni combattimento, uno speaker televisivo commenterà lo scontro a secondo di come è andata e vi mostrerà l'immagine zoomata dell'ultimo colpo sferrato al nemico (un tocco di classe!).

Per quella che riguarda la giocabilità, il minimo che si possa dire è che è fantastica! La si può paragonare tranquillamente a quella di *Street Fighter* o *Mortal Kombat* nelle sale giochi (pensate che potete addirittura eseguire più mosse speciali una dopo l'altra, interrompendole!). Le collisioni in combattimento sono gestite in modo lodevole e funzionano a meraviglia. Se selezionate la velocità "Hyper" è un vero spettacolo (anche per le botte che riuscite a prendere!). Oltre alla solita barra di energia, ne trovate anche un'altra che diminuisce a ogni colpo che incassate e che si rigenera in continuazione. Rappresenta il vostro indice di stordimento. Quando viene azzerata, sarete incapacitati per qualche attimo, abbastanza da permettere all'avversario di avvicinarsi ed eseguire qualche presa spettacolare.

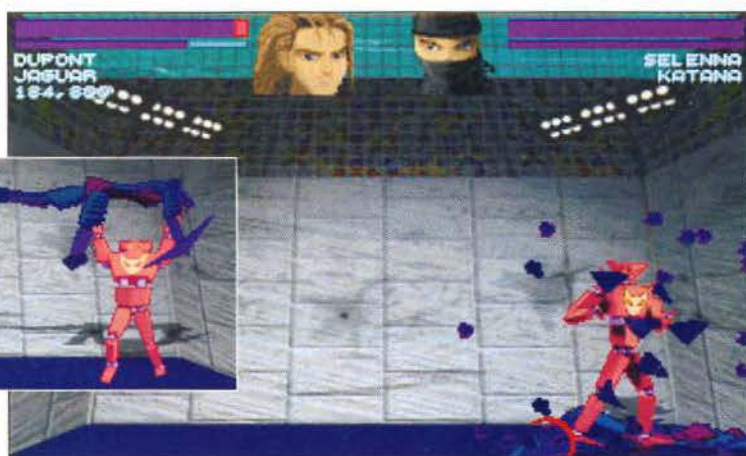
Il computer reagisce molto bene e non si lascia ingannare facilmente. Vi posso assicurare che battere gli ultimi sfidanti è un impresa ardua!

Graficamente *One Must Fall* è un vero capolavoro, che sfrutta a fondo la palette dei 256 colori in una risoluzione di 300x200 pixel. Ogni robot vanta un gran numero di frame di animazione, tutti generati con il programma 3D Studio. Le varie animazione dei robot sono fluidissime e molto rapide (almeno su 486!). Anche i fondali sono notevoli e per di più animati (si possono vedere i fulmini cadere in lontananza e il conseguente illuminamento dell'arena, zone d'ombra, squadriglie di caccia in avvicinamento, ecc...). A ogni colpo che un robot incassa potrete vedere pezzettini di armatura volare via e nel caso veniste scagliati brutalmente contro una parete o per terra potrete vedere lo schermo tremare, sia orizzontalmente che verticalmente, per simulare la violenza dell'impatto che sposta la telecamera.

Il sonoro non è da meno con musiche tecnorap pompatissime veramente fenomenali. Solo poche volte mi è capito di sentire qualcosa del genere su PC!

Shirro a bordo del suo Flail sta subendo in piena regola un Shadow Jaguar Leap, un colpo che se eseguito al momento propizio puo' colpire l'avversario fino a tre volte di fila. Battendo Jazz Jackrabbit otterrete l'upgrade per eseguirlo anche per aria!!!

Il Nova è il più temibile avversario che si possa incontrare. In questo caso pero siamo riusciti ad eseguire una combo da 4 colpi!!!

In *One Must Fall* non potevano certo mancare le mosse finali che hanno reso famoso *Mortal Kombat*! Potete farne di due tipi diversi: le scrap e le destruction. La prima ha come effetto lo sgrettolamento del robot avversario, mentre la seconda lo distrugge completamente! Ovviamente ogni robot ha le sue mosse finali che dovrete scoprire.

Gli effetti sonori sono ottimi, con tanto di frastuono metallico a ogni colpo incassato e si possono sentire occasionalmente alcune frasi campionate appropriate ai vari personaggi.

In conclusione, *One Must Fall* si rivela essere un vero capolavoro sotto ogni aspetto, proponendo alcune innovazioni interessanti. La modalità Torneo ne accresce notevolmente l'interesse e alla fine vi sarà difficile staccarvi dal vostro monitor per tornare alla realtà! Se vi dico che dovrebbe costare intorno alle 70.000 sono sicuro che sarete già per strada in direzione del negozio a voi più vicino!!!

Alexandre Pasetto

Se vi piacciono i picchiaduro dovete assolutamente procurarvi *Mortal Kombat* della Virgin per PC e Amiga, un vero capolavoro di conversione e di giocabilità, forse l'unico in grado di competere con *OMF*. Dovrebbe uscire a momenti l'attesissima conversione del suo seguito: *Mortal Kombat II*! Gli amighisti invece possono sempre dare un occhiata agli ottimi *Body Blows 1 & 2* del Team 17 per computer Amiga. Da qualche parte nella rivista potete anche trovare la recensione di *Rise of the Robots*, che ha in comune con *OMF* il fatto di gestire combattimenti fra robot.

Genere Picchiaduro
Casa Epic MegaGames
Sviluppatore Interno

***Una giocabilità incredibile**
***La grafica e il sonoro**
***La modalità torneo**
***Il fatto di usare dei robot!!!**

***Necessita di un computer 486 per girare bene!**

Versione PC

***One must Fall* sta su ben 5 dischetti e necessita di circa 17 Mb di spazio libero per essere installato, 4 Mb di RAM e un computer 386 per funzionare (anche se è preferibile un 486). Supporta la maggior parte delle schede compatibili SoundBlaster e anche la Gravis UltraSound con la quale si ottengono i risultati migliori. Se usate qualche tipo di joypad (come il PC GamePad per esempio) otterrete risultati ancora più sorprendenti! Con *One Must Fall*, i programmatori sono riusciti a sfruttare al meglio le capacità di calcolo del PC, aggirandone le sue debolezze "naturali" e proponendoci un picchiaduro che non ha assolutamente niente da invidiare ai migliori titoli, che si possono trovare su altre piattaforme dedicate ai soli videogiochi. Per ordinare *OMF* telefonare alla Systems Comunicazioni: 02-90841814**

K VOTO

Da quando mi è arrivato *OMF*, ho passato numerosi notti insonni ripetendomi che non poteva essere umanamente possibile fare un picchiaduro di così alta qualità su PC, senza ricorrere a oscuri riti satanici o magia voodoo. Dopo aver aperto e riaperto il mio PC, e dopo innumerevoli controlli mi sono accorto che non c'era niente si soprannaturale in tutto questo. È tutto vero!!! *OMF* è semplicemente fantastico. Non gli si può rimproverare assolutamente niente. È bello, veloce, giocabile, divertente, originale e coinvolgente. Se cercavate un picchiaduro per il vostro PC, *OMF* è ciò che fa per voi.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto · ore · giorni · settimane · mesi · anni
5 4 3 2 1 0

Quando avrete racimolato abbastanza denaro potrete comprarvi un altro robot dando in permuta quello vecchio.

Un'innovazione rispetto ad altri giochi del genere: sia il pilota che il robot hanno le proprie caratteristiche che potrete aumentare.

Tra un combattimento e l'altro potete seguire corsi di addestramento o comprare upgrade per potenziare il vostro robot.

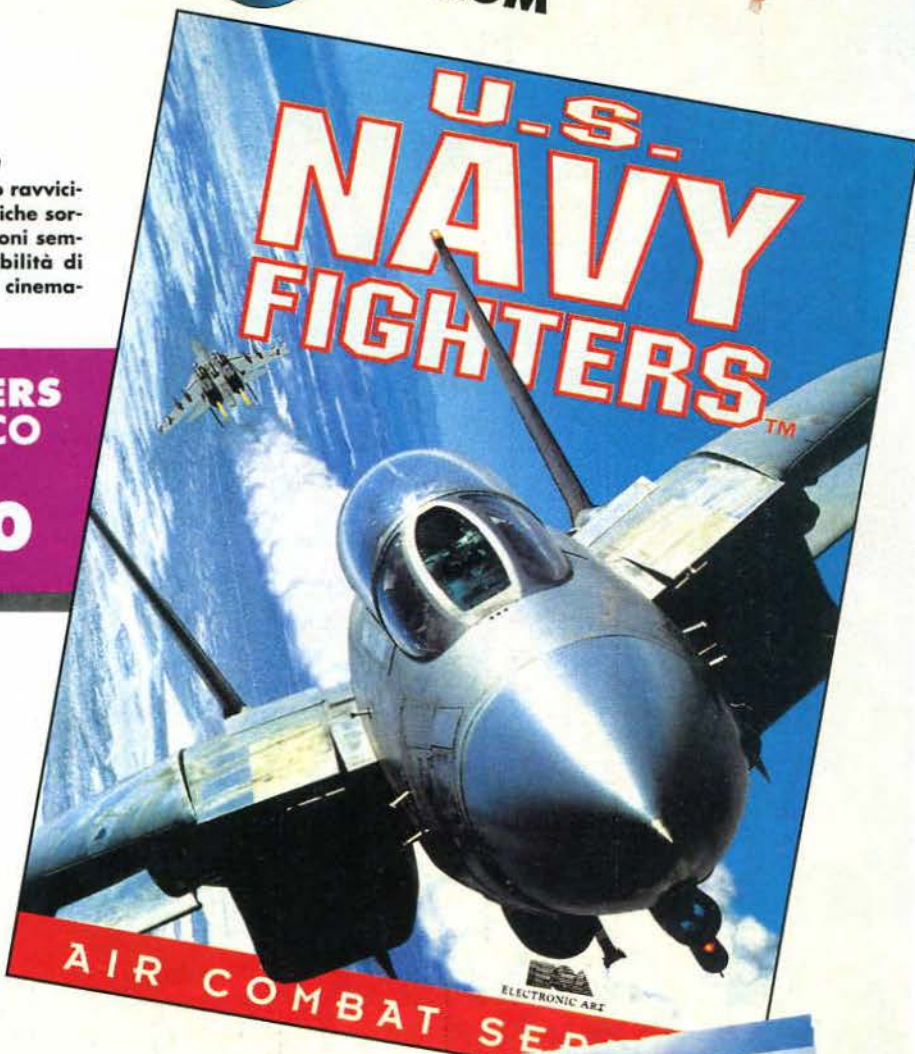
Buon Natale a
1994/95 ANNO DEL CONSUMATORE
CTO
C.T.O. PROMUOVE L'ANNO DEL CONSUMATORE
C.T.O. dedica l'11° anno alla sua affezionata Clientela. Un impegno che si esprime nella volontà di garantire e tutelare l'utente finale, al quale sono riconosciuti l'esigenza e il diritto di usufruire di prodotti originali, seri e di qualità. Viene così ulteriormente ribadita la prosecuzione del costante impegno C.T.O. nella distribuzione di soli articoli selezionatissimi e di estrema qualità; come pure il supporto e l'assistenza offerti da una struttura che vuole contraddistinguersi per qualità, sicurezza e serietà. In linea con tali propositi, C.T.O. vuole riaffermare il consumatore nell'importante ruolo di fruitore e partner di questa azione, esprimendogli quel rispetto e quella gratitudine che merita. Ecco perché è nato l'ANNO DEL CONSUMATORE, un grande Evento che si chiuderà il 15 Marzo 1995.
WING COMMANDER III
THE HEART OF THE TIGER
ORIGIN
We create worlds
WING COMMANDER III
PREZZO AL PUBBLICO
IVA COMPRESA
L.159.900
N°4 CD-ROM
WING COMMANDER III
Origin
PC CD
MANUALE E LIBRO STORICO IN ITALIANO
Incredibile film interattivo a complemento della rinomata serie WING COMMANDER. Le vicende della sfida di Kilrathi impersonate da veri e propri attori parlanti e ambientate, oltre che nello spazio, anche sulla Terra.
ULTIMI GIORNI DEL
DIVENTA MILIONARIO
1° PREMIO
DA L. 5000000
Fino al 28/2/95 concorrere è semplicissimo!
Ogni volta che entrate nei negozi Rivenditori Autorizzati C.T.O. di tutta Italia ed acquistate anche uno solo degli accessori per computer o software di marchi prodotti e/o distribuiti da C.T.O. abbinati al concorso, avete diritto ad una cartolina di partecipazione. Su di essa dovete apporre la prova d'acquisto (il codice a barre originale). A questo punto compilatela, ritagliatela lungo la linea tratteggiata, inseritela in busta chiusa e spedite a C.T.O. entro il 28/2/95 (farà fede la data del timbro postale).
IN PALIO:
1500

tutti i consumatori

U.S. NAVY FIGHTERS

Electronic Arts
PC CD
MANUALE E LIBRO STORICO IN ITALIANO

La più avanzata simulazione di combattimento ravvicinato fra i caccia dell'ultima generazione. Grafiche sorprendenti e sofisticati effetti speciali per missioni sempre più pericolose ed entusiasmanti. Possibilità di creare anche nuove missioni. Incredibili effetti cinematografici parlati per le sequenze del briefing.

U.S. NAVY FIGHTERS
PREZZO AL PUBBLICO
IVA COMPRESA
L.149.900

GRANDE CONCORSO

ANCHE TU!

e 100 PREMI DA L. 1000000

E buona fortuna!

1° premio da 50.000.000 in gettoni d'oro. N. 100 premi da 1.000.000 in gettoni d'oro.

L'estrazione avverrà il giorno 15/3/1995 alla presenza di un Funzionario dell'Intendenza di Finanza. Se avete vinto sarete avvisati subito tramite lettera raccomandata e il premio vi sarà consegnato entro il 30/3/95.

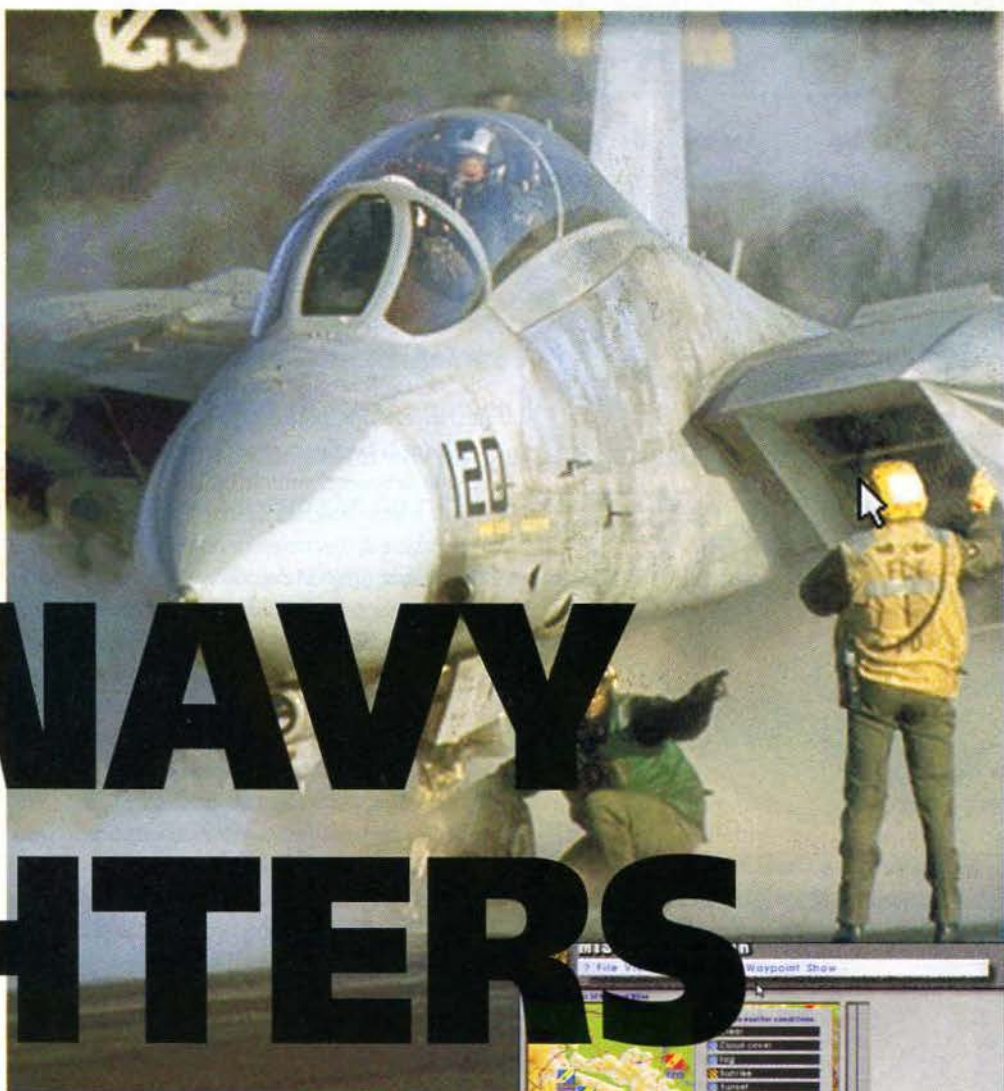
AUT. MIN. CONC. N. 6/3421 del 17/05/94

0000
IN GETTONI D'ORO

Dai rivenditori autorizzati

CTO

È una foto... È un film... No! È *US Navy Fighters*! Nel nuovo gioco della EA i potenti e carismatici "giet" dell'aviazione americana sfrecceranno sul vostro computer con una grafica mai vista... Ma sfrecceranno veramente?

Il cruscotto di *US Navy Fighter* ha una strumentazione minimalista. I display più importanti sono evidenziati in finestre separate, a lato dello schermo.

US NAVY FIGHTERS

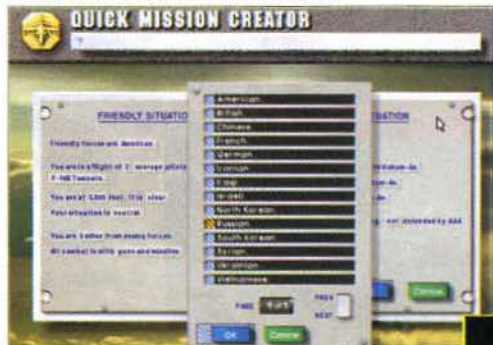
US Navy Fighters è stato, nell'ultimo anno, uno dei titoli più attesi dagli appassionati di simulatori di volo. Le immagini e i magri comunicati stampa diffusi in anteprima dalla EA parlavano di risoluzioni grafiche inumane, 650 Mega di dati su CD, sonoro da brividi e un "mission editor" da caldane, ma molte erano anche le perplessità sulla reale capacità delle attuali macchine di gestire tutto questo ben di dio.

Ora che il gioco si è materializzato in un luccicante CD, e che è stato saldamente installato sui nostri hard disk, è bene dire fin dal principio che molte delle perplessità sono rimaste. Ma di questo parleremo più avanti.

US Navy Fighters è un simulatore di volo incentrato sulle operazioni di un moderno gruppo portaerei nel prossimo futuro. Come suggerisce il titolo, il programma offre la possibilità di volare su diversi modelli di velivoli che sono o saranno in dotazione alla US Navy. Il "parco aeromobili" include il classico F-14, l'aereo d'attacco A7 Corsair, il modernissimo F-22, il multiruolo F/A-18 e due aerei che è piuttosto insolito ritrovare su una portaerei americana: il venerabile intercettore F-104 (veterano della guerra del Vietnam, e così obsoleto da essere, non a caso, l'aereo di punta della nostra aviazione) e il nuovo SU-33, versione navale dell'intercettore sovietico SU-27. La presenza di quest'ultimo aereo è giustificata dalla trama del primo scenario di guerra proposto dal programma, che vede impegnata una coalizione di forze ucraine e americane contro una rinascente Unione Sovietica nel 1997 prossimo venturo.

L'installazione del programma su HD prevede una versione "ridotta" che occupa 7Mb e una "completa" che ne occupa 16. La seconda è caldamente consigliata, soprattutto se avete un CD a singola velocità, dal momento che riduce drasticamente i tempi di accesso al disco.

Terminata l'installazione, la prima opzione di con-

L'editor di missioni dettagliato consente di decidere personalmente ogni elemento dello scenario, e di posizionarlo sulla mappa di gioco. Il processo è lungo ma anche gratificante...

L'editor di missioni semplificato permette a tutti di creare una missione inedita personalizzata in pochi secondi.

L'importante schermata delle preferenze permette di decidere il livello di dettaglio di una grande varietà di elementi del gioco.

AIRCRAFT SELECTION

Sopra, da questa schermata a volo d'uccello potete decidere su quale aereo volare, e anche cambiare il modello consigliato per la missione.

La schermata di armamento. Il programma contiene tutti i principali sistemi d'arma imbarcati sulle portaerei americane.

figurazione nella quale ci si imbatte è anche la più importante, e riguarda la risoluzione grafica sotto la quale il programma girerà. Ne sono previste cinque: 320x200, 320x400, 640x480, 800x600 e 1024x768. Questa scelta, che sarà dettata dal tipo di scheda video e di processore che possedete, influenzerà in parte la velocità di aggiornamento dello schermo durante il gioco. Dico "in parte" perché, più avanti, una seconda opzione permetterà di variare il livello di dettaglio grafico degli oggetti in gioco, influendo ulteriormente su questo importante aspetto del programma.

La schermata principale del gioco (tutte le schermate statiche sono rigorosamente in 640x480) mostra la consueta pletora di opzioni tipica dei simulatori di volo più sofisticati. Da qui, potete scegliere di volare una delle cinquanta missioni singole previste, crearne una personalizzata con uno dei due generatori di missioni presentati (uno "rapido" che vi chiederà solo i parametri generali della missione e uno "dettagliato" che vi permetterà di editarne ogni singolo aspetto), iniziare o continuare una campagna, cambiare la configurazione hardware, esaminare le schede dei mezzi militari inclusi nel gioco (ogni scheda è accompagnata da foto digitalizzate e da una a tre pagine di descrizione e ceratteristiche tecniche) e esaminare i registri dei piloti.

La prima cosa da fare, dopo avere esplorato un po' il programma, è volare una delle missioni di addestramento. Ciò vi permetterà non solo di iniziare a prendere confidenza con i comandi di volo, ma anche di decidere quale compromesso tra fluidità e dettaglio grafico desiderate ottenere.

Dalla schermata delle opzioni, accessibile in qualsiasi momento, è possibile intervenire su vari aspetti grafici del mondo di gioco. Innanzitutto, potete decidere il livello di complessità con cui gli oggetti sono rappresentati, con tre diversi valori sia per gli oggetti che per il terreno, e la possibilità di attivare/disattivare opzioni come texture per terra, cielo e mare, *gouraud shading* e fonti di luce varie.

Il miglior compromesso tra grafica e giocabilità è, probabilmente, l'elemento più importante che dovrete considerare quando dovrete valutare se questo gioco fa per voi o meno. Sul nostro 486 a 80MHz con scheda SVGA local bus, il programma gira fluidamente al massimo livello di dettaglio con 320x200 di risoluzione grafica, oppure a un livello intermedio con 640x480. Su un 486/25 SX potete ottenere una buona fluidità solo al minimo livello di dettaglio e risoluzione (ottenendo un effetto grafico leggermente inferiore a quello di *Falcon 3.0*). D'altro canto, su un Pentium a 90MHz potete gustarvi il massimo dettaglio a 640x480. Scordatevi, in ogni caso, gli irraggiungibili 800x600 e 1024x768, anche perché, in realtà, l'effetto a queste risoluzioni altissime non è molto migliore, e certamente non vale il carico maggiore posto sul processore.

I progettisti di *USNF* hanno voluto puntare più sulla giocabilità che sulla realizzazione di una simulazione accurata. In quest'ottica va intesa sia la scelta di utilizzare modelli di volo leggermente semplificati, sia quella di utilizzare una vista dal cruscotto priva di strumentazione. Le informazioni più importanti sono sintetizzate nel display a testa alta, mentre gli altri strumenti (radar, telecamera di bordo, "radar warning", armi imbarcate...) vengono mostra-

Un programma analogo a *USNF* è *F-14 Fleet Defender*, della MicroProse, dedicato però alla simulazione del solo Tomcat. Per noi, a tre anni dalla sua pubblicazione, *Falcon 3.0* resta sempre il numero 1, mentre *Tornado* della Digital Integration è un buon secondo, con un sistema di preparazione delle missioni unico nel suo genere. Vale la pena di notare come in *Tornado* la rappresentazione del paesaggio sia migliore perché più "continua" mentre in *USNF* c'è poco da vedere fuori dalla zona dell'obiettivo e da quella di partenza. Infine, se della guerra aeronavale vi attira anche l'aspetto strategico, i titoli ai quali rivolgersi sono i soliti *Harpoon 1 & 2*, con *Fifth Fleet* della Avalon Hill ormai in dirittura d'arrivo.

Il tranquillo e industrioso "downtown" di questa ridente città non sa ancora che il nostro aereo sta per arrivare....

ti in finestre richiamabili in qualsiasi momento che appaiono a lato sullo schermo.

Un'opzione interessante è la possibilità di utilizzare questi strumenti muovendo il cursore del mouse sullo schermo e cliccando le icone che li accompagnano. Una fonte di fastidio, però, è il comportamento scattoso e irregolare che il mouse ha durante le sequenze di volo, con il puntatore che balza da una parte all'altra dello schermo, probabilmente a causa di problemi di aggiornamento. Tale difetto, infatti, si sente di meno alle risoluzioni grafiche più basse.

Scordatevi, in ogni caso, gli irraggiungibili 800x600 e 1024x768, anche perché, in realtà, l'effetto a queste risoluzioni altissime non è molto migliore, e certamente non vale il carico maggiore posto sul processore

Sia che scegliate una missione singola, sia che essa faccia parte di un gioco-campagna, avrete sempre la possibilità di scegliere l'aereo sul quale volare, l'armamento di bordo (il computer propone comunque sempre una configurazione standard basata sugli obiettivi della missione) e, soprattutto, l'opportunità di editare il vostro piano di volo. Un sotto-programma, simile a quello che ha reso famoso *Falcon 3.0*, consente infatti di editare i vari "waypoint" sui quali si sviluppa la missione, con un elevato livello di accuratezza (per ogni "waypoint" si può perfino decidere quali obiettivi l'aereo deve considerare o ignorare).

Le missioni singole iniziano con un "corso di addestramento" che introduce gradualmente il giocatore ai vari aspetti del gioco (atterraggi, situazioni critiche, missioni aria-aria e aria-terra di vario tipo). Successivamente le missioni diventano più complesse e realistiche. Non è, comunque, obbligatorio affrontarle nell'ordine con cui vengono presentate.

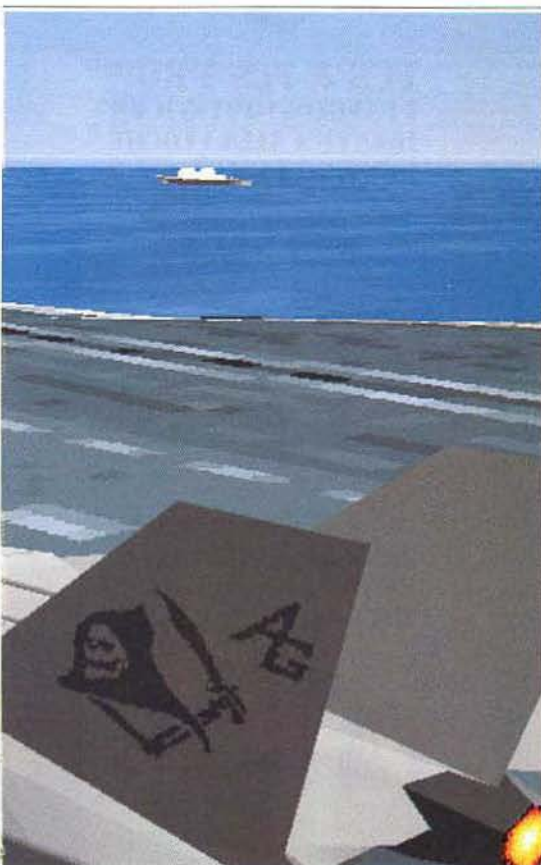
Nel CD di *USNF* trovate inoltre una campagna caratterizzata da una serie di missioni collegate tra loro, come in *Falcon 3.0*, mentre scenari aggiuntivi sono previsti per il futuro.

Questa prima campagna è ambientata nel Mar Nero, durante un'ipotetica crisi internazionale che si svolge nel 1997. La "Vecchia Guardia" sovietica è tornata saldamente in sella, e sta cercando di recuperare i territori perduti durante i movimenti indipendentisti dei primi anni novanta. Il più importante tra questi è l'Ucraina, la cui importanza strategica è dettata sia dalla posizione geografica (proprio tra la Russia e l'Europa) sia dalla ricchezza di risorse del suo territorio. A fianco dell'Ucraina si sono schierati gli Stati Uniti, che come prima mossa hanno dislocato nel Mar Nero una "task force" incentrata sulla portaerei Eisenhower. Su questo gigante del mare, inutile dirlo, è imbarcato anche il vostro gruppo aereo...

Le missioni del gioco campagna sono caratterizzate da introduzioni filmate durante le quali attori digitalizzati illustrano gli obiettivi della missione e ciò che il comando si attende da voi questa volta. Tali filmini servono anche a legare le varie parti della "trama" che si sviluppa di missione in missione, un po' come avviene in *Wing Commander* o *TFX*.

Un aspetto del programma assolutamente notevole è il sonoro: non solo per una colonna sonora dinamica che immerge in pochi secondi il giocatore nelle atmosfere di *Top Gun*, ma per l'incredibile quantità di frasi digitalizzate contenute nel programma. Durante i combattimenti aerei sentirete il vostro compagno di volo parlare concitatamente, segnalandovi la posizione degli avversari, le loro manovre, l'arrivo di missili e producendosi perfino in uno "yahoooo!!!" dopo un looping mozzafiato. Perfino le operazioni dal ponte della portaerei sono accompagnate da messaggi dalla torre di controllo e dagli addetti del ponte di volo. La sensazione di "esserci" è davvero grande, soprattutto se supportata da una risoluzione grafica adeguata... ...Risoluzione che però, come già sottolineato, non è alla portata di tutti. È proprio questo il punto più critico da considerare nel momento in cui si deve esprimere un giudizio su questo gioco, di per sé senz'altro superiore alla media. Se le perplessità espresse all'inizio sono state confermate, più difficile è giudicare come questo problema incida sulla valutazione finale da dare al programma.

Ma per queste considerazioni, vi diamo appuntamento al box del commento...

Vincenzo Beretta

Il ponte di volo durante le operazioni di decollo è un po' deserto. Sinceramente preferivamo il turbinio di attività di *Fleet Defender*.

Genere Simulatore
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Interno

- Sonoro e parlato digitalizzato assolutamente fantastici
- Giocabilità immediata e grande varietà di missioni aria-aria e aria-terra
- Buon editor di missioni

- Solo i computer più potenti potranno usufruire delle meraviglie grafiche
- Problemi nel controllo del mouse durante il volo
- Modello di volo unico

Versione PC

Il gioco, disponibile unicamente su CD, occupa 7 o 16 Megabyte su HD, secondo il tipo di installazione scelta. Il minimo indispensabile per giocarlo è un 386, ma a casa mia questa specifica è stata fonte di ilarità, e vi consiglio di non avvicinarvi nemmeno alla scatola se non avete almeno un 486 a 33MHz. Sono richiesti 4Mb di RAM (8Mb consigliati) e un mouse. Il programma supporta tutte le SoundBlaster (Base, Pro, 16 e anche AWE 32), Pro Audio Spectrum, AdLib Gold, Turtle Beach Multisound e A.T.I. Stereo FX, per quanto riguarda il parlato digitalizzato, più Soundcanvas, LAPC1 e General MIDI.

K VOTO

895 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Q
QI
A
FK

Il voto di *US Navy Fighters* ha richiesto più riflessione del solito, e ha coinvolto le opinioni di tutta la redazione. È un programma pensato per computer potenti, ma configurabile in modo che sia accessibile anche a fasce più basse. Nel secondo caso, però, il suo punto di forza grafico viene attenuato, ed esso si trova a competere con i rivali solo sul piano della giocabilità. Il voto è stato quindi pensato comparando *USNF* con classici come *Falcon 3.0, F-14 Fleet Defender* e *Tornado*. Il primo e il terzo lo superano per spessore e lo uguagliano per giocabilità, mentre il secondo perde, al confronto, diversi punti. Ciò non significa che il programma non meriti di più, ma il Pentium non è ancora alla portata di tutti...

CURVA INTERESSE PREVISTO

Il nostro fido F-14 qualche istante prima della tragedia: le contromisure elettroniche non possono fare miracoli...

PROGETTO GRAFICO: J. P. DUCK

THRUSTMASTER® PRESENTA

F16 FLCS

IL NUOVO E RIVOLUZIONARIO JOYSTICK IDENTICO ALLA CLOCHE DEI VERI F16!

PROGRAMMABILE E TOTALMENTE COMPATIBILE CON IL WCS! E' DOTATO DI QUATTRO CURSORI A 8 DIREZIONI E DI UN GRILLETTO A DOPPIA AZIONE.

NEW!

Importatore ufficiale per l'Italia:

Software & Co.

Via Cortina D'Ampezzo 10, 21100 Varese, Tel. 0332-330.094, Fax 0332-331.108

ANCHE PER MAC

WCS MARK II™

LA MANETTA PROGRAMMABILE CHE TI CONSENTE DI PERSONALIZZARE ANCHE IL JOYSTICK

FCS & FCS PRO™

I FAVOLOSI JOYSTICKS IDENTICI ALLA CLOCHE DEI VERI F15

RCS™

LA FANTASTICA PEDALIERA IN METALLO CHE RENDE LA SIMULAZIONE ANCORA PIU' REALE

FORMULA 1TT™

IL NUOVO DISPOSITIVO DEDICATO ALLA GUIDA AUTOMOBILISTICA CHE COMPRENDE VOLANTE, LEVA DEL CAMBIO E PEDALIERA!

ACM GAMECARD™

LA SCHEDA JOYSTICK!

LO TROVI, INSIEME AGLI ALTRI PRODOTTI THRUSTMASTER, PRESSO I SEGUENTI PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER, TORINO,
011-770.8959, 011-403.3529,
011-352.262, 011-403.1114
CENTRO GIOTTO, PADOVA,
049-807.4575
COMPUGAMES, VERONA, 045-596.068
COMPUTER LINE, REGGIO EMILIA,
0522-432.679
COMPUTER POINT, CAGLIARI,
070-41.609
COMPUTER POINT, PORDENONE,
0434-28.006
COMPUTERMANIA, CEPARANA SP,
0187-934.573
ECS, BOLOGNA, 051-522.391
FLOPPY, VARESE,
0332-282.389, 0332-830.879
FUMAGALLI, LECCO, 0341-363.341
FUN POINT, PISTOIA, 0573-20.724
GENIUS COMPUTER, VIAREGGIO,
0584-388.903
GIARDINI DEL SOLE, TREVISO,
0423-720.419
GIOVANNI ARICO', ROMA,
06-7720.6829
HOBBYLAND, BIELLA, 015-32.961
INFOMASTER:
S.LAZZARO DI SAVENA, 051-462.080
CASALECCHIO DI RENO, 051-576.798
LA CAMERA OSCURA, NAPOLI,
081-579.5889
LAGO SOFTMAIL, COMO, 031-300.174
MEDIA WORLD:
CURNO (BG), 035-461.117
GALLARATE (VA), 0331-770.776
MIRABELLO DI CANTU' (CO),
031-734.831
MONTEBELLO D. BATTAGLIA (PV),
0383-892.940
SAVIGNANO S. RUBICONE (FO),
0541-348.881
MOFERT 5, UDINE, 0432-294.620
NEWEL, MILANO, 02-3926.0744
PERGIOCO:
MILANO, 02-2952.4256,
02-8646.3414
ROMA, 06-3973.7172
QUEEN COMPUTER, TORINO,
011-318.56.66, 011-309.0202
ROSSI COMPUTER, CUNEO,
0171-603.143
TC CENTRO, MILANO, 02-7608.4526
VIDEOLANDGAMES, TRIESTE,
040-369.993
VIRTUALI, MILANO, 02-461.936

Metaltech: EARTHSIEGE

Potranno pochi umani, armati solo di inventiva, coraggio e determinazione, sconfiggere le orde apparentemente inarrestabili delle creature cibernetiche, da loro stessi create, trasformatesi in perfette e spietate macchine da guerra?

Dovrete scegliere l'armamento accuratamente per poter concludere felicemente una missione.

Siamo agli inizi del ventiseiesimo secolo, su una Terra devastata e distrutta da una decennale guerra tra uomini e Cybrid, macchine in grado di pensare che, ritenendosi superiori alla razza umana, si sono ribellate ai loro stessi creatori, impadronendosi della maggior parte delle basi militari e dei centri nevralgici del potere politico ed economico. Ai pochi umani che sono riusciti a sfuggire al massacro non è rimasto che raggrupparsi in sparuti gruppi di Ribelli e iniziare una lenta guerriglia contro il megalitico oppressore, utilizzando gli stessi mezzi del nemico: al posto di caccia supersonici, elicotteri pesantemente corazzati o navi da guerra, le battaglie tra i ribelli umani e i letali Cybrid sono dominate dagli Herc, titanici robot antropomorfi carichi di laser, armi a particelle e missili a ricerca radar, capaci di attraversare qualsiasi terreno, dal deserto alle distese ghiacciate.

In questo desolato scenario che sembra tratto dal più pessimistico romanzo di fantascienza, dovrete calarvi nella parte di un giovane pilota di Herc che decide di unirsi a uno dei gruppi di Ribelli e affrontare a testa alta gli spietati Cybrid sul loro stesso terreno. Il vostro eroe, data la scarsità di piloti in gamba, verrà subito assegnato a una unità da combattimento e, già dalle prime missioni, dovrà affrontare battaglie contro avversari che hanno tutte le intenzioni di massacrarlo senza pietà.

Dovrete prepararvi a una decina di missioni di diverso tipo: dalla semplice ricognizione di un determinato quadrante all'intercettazione di gruppi di Herc nemici, dalla silenziosa osservazione delle fabbriche nemiche fino agli assalti su vasta scala contro installazioni avversarie di grande importanza logistica. Il vostro comandante stabilirà l'obiettivo scelto per ogni missione, mentre voi dovrete decidere quale tipo di Herc utilizzare tra quelli assegnati alla vostra squadra e, nel caso in cui partecipino altri Herc alleati, scegliere personalmente i piloti che vi accompagneranno in battaglia. Esistono Herc di tutte le misure, dai relativamente minuscoli Herc da ricognizione, come il Roadrunner, ai mezzi più pesanti, come il Tomahawk, fino agli enormi e giganteschi Cyclop d'assalto. Naturalmente dovrete anche decidere l'equipaggiamento adatto, scegliendo il tipo di armamento, tra armi laser, a proiettili, a particelle sub atomiche, il tipo di missili e gli eventuali "pod" per le contromisure elettroniche, prima di essere pronti per affrontare il terreno di scontro.

Vedrete il campo di battaglia dall'interno della cabina di pilotaggio del vostro Herc: oltre a muovere il vostro mezzo, potrete far ruotare la cabina sulle gambe dell'Herc, in modo da poter andare in una direzione "guardando" da un'altra parte. Ovviamente dovrete pianificare il corso della battaglia anche sul campo, dando ordini ai vostri eventuali compagni, che altrimenti si limiteranno a scortarvi fedelmente senza

troppa iniziativa. Purtroppo per voi, i nemici hanno a disposizione un gran numero di Herc e, quindi, dovrete aspettarvi di essere in netta minoranza numerica; tuttavia potete contare sul fattore sorpresa e soprattutto, sulla vecchia e sana fantasia umana: per esempio, dovendo attaccare una stazione di ascolto radio, potete scegliere di girare intorno alla linea di difesa e aggredire alle spalle il nemico, visto che, tra l'altro, nella maggior parte dei casi, non avete limiti temporali da rispettare per risolvere una missione. D'altra parte dovrete però considerare che gli Herc nemici sono guidati da infallibili Cybrid, che hanno sensi elettronici molto più sviluppati di quelli umani, quindi correrete costantemente il rischio di essere scoperti e di ritrovarvi sotto il fuoco nemico prima ancora di aver anche solo avvistato gli avversari.

Quando entrerete in contatto con degli Herc malintenzionati, inizierete la battaglia vera e propria: dovrete evitare di rimanere per troppo tempo nei mirini avversari, perché i vostri scudi di energia hanno una capacità di assorbimento decisamente limitata. Contemporaneamente, dovrete tentare di inquadrare gli Herc nemici e massacrarli alla svelta, prima che possano organizzarsi e attaccarvi contemporaneamente da più lati. Inoltre, sarà necessario tenere d'occhio il cielo, dove spesso svolazzano dei fastidiosi Flyer che possono rivelare la vostra posizione ai mezzi di terra, e anche il terreno, poiché i Cybrid hanno costruito dei "ragni" cibernetici che una volta arrivati sotto le zampe del vostro Herc saltano in aria in un pericolosissimo attacco suicida.

Se riuscirete a tornare da una missione tutti d'un pezzo, riceverete l'usuale rapporto post-combattimento che riassumerà dettagliatamente quello che è successo: il risultato totale della missione, il materiale recuperato dallo scontro, che vi servirà per costruire nuovi Herc per la vostra squadra, il numero di Herc nemici abbattuti e di mezzi alleati persi. Non è necessario completare con successo tutte le missioni per continuare una campagna; anzi difficilmente riuscirete a tornare alla base senza scoprire che uno dei vostri Herc è stato pesantemente danneggiato; tuttavia se incasserete troppi fallimenti, alla fine non riuscirete né a costruire gli Herc per continuare la vostra carriera, né avrete piloti alleati abbastanza in gamba da resistere agli attacchi nemici.

La grafica di *Earthsiege* è a dir poco spettacolare: anche se i paesaggi che fanno da sfondo agli epici scontri tra Herc sono un po' monotoni e spogli, i grafici della Dynamix hanno sfruttato al massimo le capacità dei 486 per creare degli orizzonti appastellati, dei cieli realistici e delle montagne che, anche se assomigliano a delle piramidi, ricordano dei veri rilievi. Inoltre gli Herc, costruiti da numerosi e curatissimi poligoni tridimensionali, sono ricoperti da immagini in bitmap che li rendono decisamente più realistici e convincenti, arricchendoli di particolari come lo stemma della squadra o i vetri della cabina di pilotaggio.

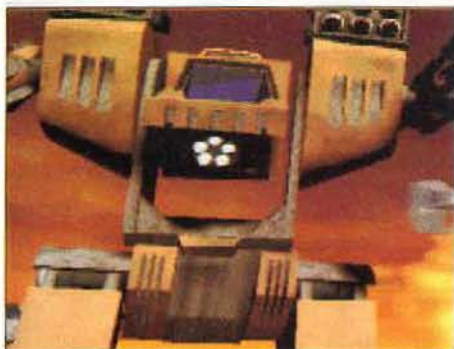
In alto: un Herc si aggira tra le rovine di una base Cybrid appena distrutta. È possibile vedere il proprio mezzo dall'esterno da qualsiasi angolatura.
A destra: potete ammirare la strumentazione completa del vostro Herc.

Esistono Herc di tutte le misure, dai relativamente minuscoli Herc da ricognizione, come il Roadrunner

L'unico, grosso problema di *Earthsiege* è l'eccessiva difficoltà che si incontra fin dalla prima serie di missioni; infatti, è praticamente impossibile controllare il mezzo da battaglia nello stesso modo in cui viene governato dal computer. Per esempio: una delle tattiche più utilizzate dagli avversari è di caricarvi frontalmente, poi iniziare a girare intorno al vostro Herc ruotando contemporaneamente la cabina e massacrandovi da

NB nota bene

Earthsiege **non ha molti concorrenti per il momento: infatti bisogna tornare indietro di tre o quattro anni a *Mechwarrior* dell'Activision per trovare un altro gioco in cui i grandi mech corazzati la facciano da protagonisti. *Mechwarrior* tuttavia, non è ormai un prodotto in grado di competere con il mercato attuale: grafica EGA a 16 colori e il semplice "beep" dello speaker interno non possono reggere il confronto con le meraviglie grafiche e sonore di *Earthsiege*. Tuttavia nei prossimi mesi usciranno *Iron Assault* dell'italiana Graffiti, distribuito dalla Virgin, e *Mechwarrior II*, l'attesissimo seguito del capostipite delle guerre su mech da battaglia, che renderanno dura la vita a questo titolo.**

Gli Herc sono dei mezzi da guerra incredibili: possono portare fino a otto armi contemporaneamente!

Gli Herc hanno a disposizione anche dei potentissimi scudi che permettono di incassare un buon numero di colpi.

Il vostro comandante, il generale Gierling, vi assegnerà le missioni in base ai vostri precedenti successi.

La mappa tattica vi spiegherà esaurientemente il piano di battaglia, mostrando il numero e l'ordine dei waypoint.

Grazie alla mappa della missione potrete accorgervi delle difese nemiche e elaborare una tattica appropriata.

Genere Simulatore
Casa Sierra
Sviluppatore Dynamix

- Grafica spettacolare
- Missioni abbastanza varie

- Sistema di controllo un po' complesso
- I mezzi nemici sono troppo forti

Versione PC

Per massacrare i nemici dell'umanità a bordo degli enormi Herc dovrete avere a disposizione un 386 a 33 MHz (anche se è caldamente consigliato un 486DX a 33 MHz), 23 Mb di spazio su hard disk e almeno 4 Mb di RAM, anche se *Earthsiege* dà il meglio di sé stesso solo se avete 8 Mb. Inoltre è praticamente indispensabile un buon joystick, meglio ancora se multifunzione come il Flightstick Pro o il Trustmaster FCS (fate attenzione, perché non è compatibile con il WCS Mk II). Per quanto riguarda le schede sonore, sono supportate tutte le SoundBlaster, dalla 2.0 alla 16, la AdLib e le schede compatibili General Midi.

Versione PC-CD ROM

Tra breve sarà disponibile anche la versione su CD ROM di *Earthsiege*, dove troverete direttamente anche l'ambito Speech Pack.

Earthsiege è il primo gioco dopo il vetusto *Mechwarrior* a mettervi nella cabina di comando di un mech da combattimento; i numeri per renderlo un successo ci sono tutti: grafica e sonoro mozzafiato, decine di diverse missioni in cui dovrete esplorare quadranti, intercettare squadre nemiche, distruggere installazioni avversarie, eccetera, altrettanti Herc su cui combattere, dagli ultraleggeri da esplorazione ai pesantissimi ciclopi d'assalto... Purtroppo, se non siete più che abili, non avete molta pazienza e, soprattutto, non avete un ottimo joystick tra le mani, *Earthsiege* si rivelerà un po' troppo ostico: infatti il controllo del mezzo è abbastanza complesso e i nemici non vi concedono nessuna tregua sin dalla prima missione. Tuttavia, affrontando le missioni di prova, dopo un po' di tempo riuscirete a cavarvela nella maggior parte delle situazioni, magari non ottenendo i complimenti del severissimo generale, ma almeno portando a casa la pelle!

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti | ore | giorni | settimane | mesi | anni

5 4 3 2 1 0

tutte le direzioni. Purtroppo, per quanto abili, non potrete mai utilizzare una tattica simile, perché anche con due joystick non riuscirete a controllare contemporaneamente la rotazione della vostra "cabina" e le gambe dell'Herc. Inoltre sin dalla prima missione si ha l'impressione di essere completamente alla mercé del nemico: se avete giocato alla quarta o all'ottava missione di *X-Wing*, avrete una vaga idea di cosa intendo...

In pratica vi ritroverete circondati da Herc nemici (il rapporto nella prima quindicina di missioni è di 1 a 3!) pilotati dal computer (e che quindi non hanno problemi di controllo) e ovviamente meglio armati; oltretutto in giochi come *X-Wing*, anche se ci si ritrova in netta inferiorità numerica rispetto all'avversario, almeno si può contare su mezzi decisamente migliori del nemico. Invece in *Earthsiege* utilizzate degli Herc con capacità pressoché identiche a quelle degli avversari.

Il sistema di acquisizione del bersaglio consente di inquadrare il "agganciare" il nemico e rilevarne i dati.

Per fortuna è possibile continuare una campagna anche se fallite alcune missioni, quindi se incontrate una missione più complessa delle altre, potete ritirarvi quando l'aria si fa un po' pesante senza incorrere in conseguenze immediate troppo nefaste. Tuttavia ogni sette-otto missioni dovrete affrontarne una cruciale, come l'assalto ad una fabbrica di Herc nemica, oppure la difesa della vostra stessa base: queste missioni possono essere affrontate con qualche possibilità di successo solo se nelle precedenti siete riusciti a raccogliere abbastanza ruderi di Herc nemici per potenziare la vostra squadra, altrimenti vi ritroverete a combattere contro Herc titanici, alla guida di mezzi leggeri da ricognizione e accompagnati da piloti inesperti.

Se disponete di joystick multifunzione, come il Flightstick Pro o il Thrustmaster FCS la situazione migliora sensibilmente, dato che, quanto meno, non dovete impazzire per selezionare un'arma o attivare il radar; inoltre è possibile partecipare alle missioni fine a se stesse dove potete scegliere di essere invulnerabili o di avere armi infinite, in modo da impratichirvi comodamente nell'uso dei comandi senza preoccuparvi troppo dei nemici.

In ogni caso *Earthsiege* rimane un gioco particolarmente complesso, destinato soprattutto a chi ha la pazienza di affrontare cinque o sei volte la stessa missione senza perdere la calma e ha chi possiede un joystick multifunzione. Peccato, perché sarebbe stato sufficiente inserire dei servocomandi che vi aiutassero a controllare l'Herc e a creare un percorso di training simile a quello di *X-Wing* per consentire anche ai giocatori meno esperti di godersi fino in fondo questo titolo.

Paolo Paglianti

GIOCOOREALTA' !

Sei stanco dei soliti giochi? Allora "occhio" ai colpi ed entra nel mondo di...

AIR WARRIOR

Con Air Warrior diventi un pilota di aerei della I o della II guerra mondiale e combatti contro decine di avversari reali.

- **COMBATTI CON ALTRI 40 AVVERSARI REALI DI TUTTE LE NAZIONALITA'**
- **UNA SIMULAZIONE DI VOLO ESTREMAMENTE REALISTICA**
- **GRANDI BATTAGLIE TRA CACCIA**
- **VOLA COME MITRAGLIERE SU UN B-17**

COME?

Abbonandosi e collegandosi ad Infosquare, la banca dati di BLUE BIT, tramite un qualunque personal computer (Amiga, Atari ST, Macintosh, Pc) ed un modem (minimo 2400 baud).

- **MA QUANTO COSTA?**

Un'ora di gioco costa solo 5.000 lire, a cui bisogna aggiungere il costo della telefonata; gli utenti fuori Milano possono raggiungere Infosquare attraverso la rete Sprint, risparmiando fino al 75%, sul costo di una telefonata interurbana.

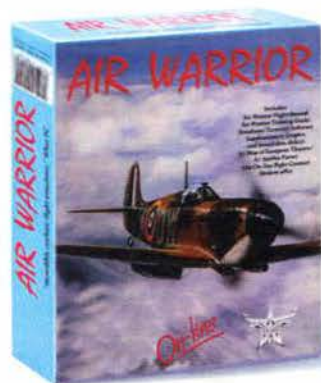
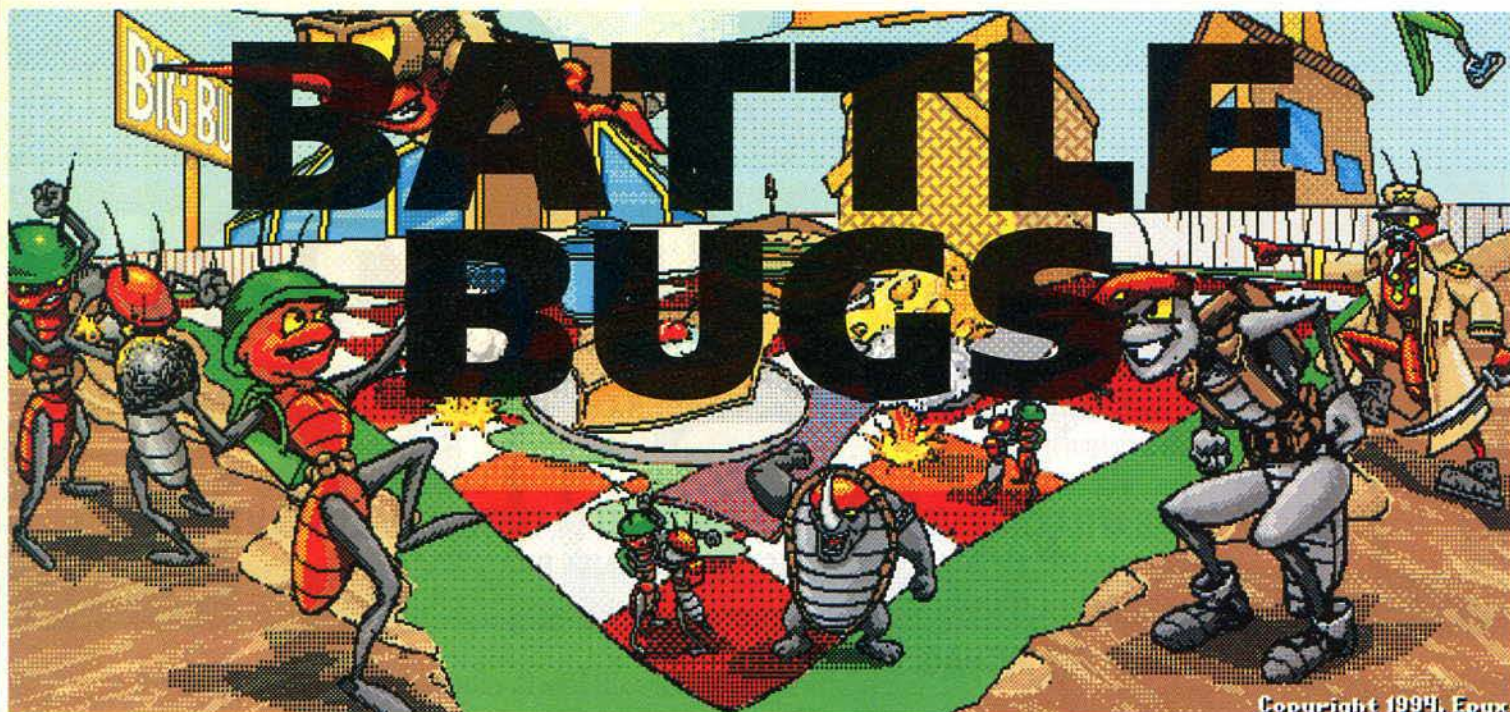
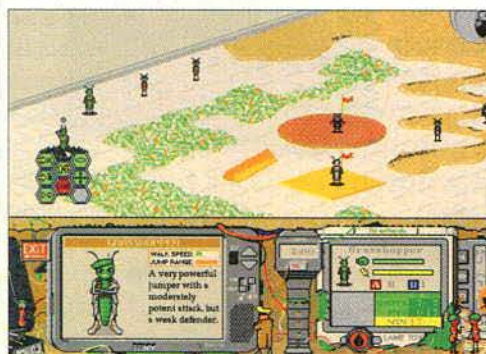
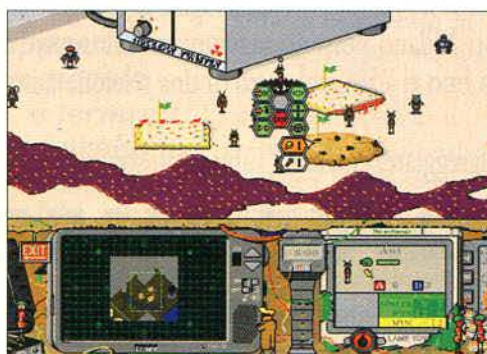
Per informazioni particolareggiate, chiamate subito Infosquare allo

oppure se non avete un modem chiamate lo 02/66.01.35.53 e vi risponderà un incaricato commerciale.

BATTLETECH MULTIPLAYER

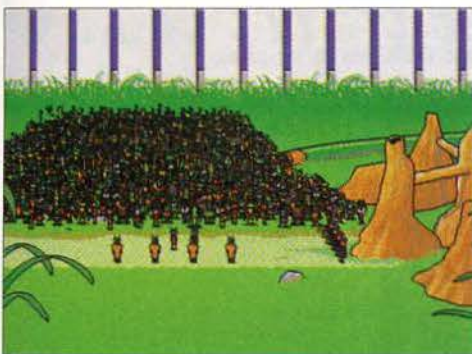
Infosquare é anche Federation II (corporazioni spaziali si contendono la supremazia dell'universo), Battletech multiplayer (On-line game 1994, *fonte Computer gaming world*), Mud (avventura testuale).

BLUE BIT - Servizi telematici multimediali
Via Cantù 29 - Tel. 02/66.01.35.53 - Fax. 02/66.01.10.23 - 20092 - Cinisello Balsamo (MI)

CORTEZ

Entomologi di tutto il mondo, ecco qualcosa che fa al caso vostro! La Sierra ha progettato un gioco strategico divertente e impegnativo per riempire il vostro schermo di formiche, scarafaggi, ragni, mosche, cavallette, api e vespe ....

Cliccando su un insetto di possono impartire gli ordini. A ogni colore corrisponde un'azione diversa, come saltare, volare e camminare.

Una fettina di gorgonzola può costituire una potente arma chimica: se gettata contro un nemico, può renderlo inoffensivo per un po'.

Sopra, prima di ogni missione il generale mostra alle truppe le diapositive con gli obiettivi da conquistare. In questo caso dovranno issare la bandiera verde su un'oliva ripiena.
A destra, il nemico è schierato al di là di questa "piscina". Vediamo se riusciamo a far decollare quest'ape e a farle sganciare una bomba sulla testa dei nostri avversari.

La fetta di mortadella, grassa e lucente, giace abbandonata sul tavolo della cucina. Si trova lì da un po', tra le lattine e gli avanzi di uno spuntino pomeridiano, e i nostri esploratori hanno fatto in tempo ad avvertirci della sua presenza. Probabilmente per un essere umano non è molto appetibile ma per noi rappresenta un obiettivo strategico di primaria importanza e potete giurare che faremo di tutto per conquistarla. Quante giovani vite saranno stroncate in questo tentativo? Quanti di noi non torneranno più alle loro case o ci torneranno malconci e storpiati?

Se pensate che una fetta di mortadella, l'avanzo di un panino o una scatola mezza vuota di cioccolatini non siano degni di tanta considerazione, provate a cimentarvi con questo spassoso gioco della Sierra che vi pone a capo di un grande piccolo esercito. Grande perché le vostre truppe sono numerose e molto varie; piccolo perché, come avrete capito, i suoi componenti sono tutti insetti. Forse per questo, quando mi è stata consegnata la confezione, ho pensato "Oh no! Un gioco per bambini!". Beh, mi sbagliavo, e chiedo scusa perché *Battle Bugs* non è affatto un gioco da prendere sotto gamba e anche se la sua ambientazione potrebbe ricordare alcuni prodotti dedicati ai più giovani, il modo con cui è stato trattato l'argomento non teme confronti con i classici giochi di strategia militare; originale forse, ma sicuramente non meno impegnativo. Immagino che una lotta all'ultimo sangue per la conquista di un sacchetto di patatine possa far sorridere chi è abituato ad attaccare piattaforme, castelli o fortezze; consiglio a questi allegroni di provarci: vedremo poi se il sorriso non si gelerà loro sulle labbra! Gli insetti che controllate sono tutti soldati ubbidienti e ben addestrati, ma quelli dell'esercito

Due formiche sono le uniche sopravvissute di una missione micidiale. Il popolo degli insetti le festeggia come meritano.

Una sola formica, se armata di bombe, può facilmente eliminare tre temibili ragni. Ma attenti a non farle avvicinare troppo!

avversario non sono da meno e molte volte vi sembrerà che i numeri siano contro di voi: consolatevi pensando che se i programmatori sembrano dare un vantaggio al vostro nemico lo fanno solo per stimolare il vostro ingegno e far sì che elaboriate le strategie più adatte. Dovrete usare armi speciali, avere tempismo, sfruttare il terreno di gioco e richiedere il massimo da ogni insetto. *Battle Bugs* ha un'immediatezza rara. Potete installare il gioco e mettervi a smanettare sul mouse senza nemmeno aprire il librettino di istruzioni allegato alla confezione (piccino picciò, nello spirito minimalista del titolo), perché nel giro di cinque minuti avrete già capito come funzionano le cose (e per ogni dubbio c'è un "help" in linea molto completo); il problema sta solo nell'affrontare battaglie che a prima vista sembrano impossibili.

Lo schermo è diviso in due parti: i due terzi superiori sono occupati dal campo di battaglia in prospettiva isometrica su cui si muovono gli insetti; nella parte restante ci sono invece tre piccoli schermi "tecnici": un piccolo televisore, una lavagnetta e un orologio da polso. Il televisore ha cinque canali: il primo mostra in pianta tutto il campo di battaglia; il secondo fornisce una descrizione dell'insetto o del cibo da esaminare; il terzo serve per salvare e caricare le partite; il quarto ci informa sui programmi televisivi della giornata (assolutamente inutile ma in pieno spirito entomologico) e il quinto, infine, è l'help cui accennavo in precedenza. La lavagnetta mostra lo stato di salute, di energia, i valori di difesa e di attacco dell'insetto; inoltre, contiene uno schema numerico riassuntivo dell'andamento della battaglia. L'orologio digitale, invece, serve a fermare e a far riprendere l'azione, oltre che a permettervi di controllare quanto manca al termine della partita. Vi assicuro che è estremamente utile per poter studiare "a bocce ferme" tutto quello che succede sul campo di battaglia, gli spostamenti degli avversari e l'andamento degli scontri, perché il gioco si sviluppa in tempo reale.

Al comando del vostro esercito vi troverete a dover portare a termine 56 missioni che, dalle semplici schermaglie iniziali, si fanno sempre più complesse. Gli obiettivi variano dalla sopravvivenza alla conquista di qualche avanzo di cibo. Se proprio non riuscite a vincere una data battaglia, dopo la terza sconfitta avrete la possibilità di accedere alla battaglia successiva, ma il mio consiglio è di non desistere tanto facilmente: la perfezione si raggiunge solo con la pratica.

Ci sono ben 22 tipi di insetti differenti, ognuno ha caratteristiche che lo rendono unico; il loro numero, tipo e posizione varia da missione a missione e il loro modo di muoversi e di combattere è molto divertente: zanzarine pilota, deboli nel combattimento corpo a corpo ma micidiali nel bombardare dall'alto, pulci che combattono mordendo con una dentiera gigante, scarafaggi subacquei che attaccano il nemico a colpi di bombole in testa, ragni che affrontano più nemici contemporaneamente, ecc. Alcuni insetti possono volare, saltare, nuotare e tutti possono camminare senza dispendio di energia. Insomma aviazione, marina, esercito e reparto corazzato (lo scarabeo cornuto, un vero Panzer!). Per tutti l'animazione è molto curata: provate a far camminare le cavallette e date un'occhiata al loro incedere sbilenco sulle lunghe zampe posteriori!...

Per una volta, gli appassionati di giochi strategici non potranno lamentarsi del fatto che gli sprite da controllare sono troppo piccoli, dato che i vostri "berretti verdi" sullo schermo sono circa grandi il doppio delle dimensioni reali!

Leonardo Gajo

Genere Strategia
Casa Sierra
Sviluppatore Craig Nelson

• Molto veloce e originale
• Interfaccia semplice e immediata
• Impegnativo

• Pochi colori
• Sarebbe stato utile poter cambiare il punto di vista nello schermo strategico
• Qualche suggerimento prima di ogni missione non ci stava male

Versione PC

Il computer minimo richiesto per giocare a *Battle Bugs* è un 386 con almeno 2 Mb di RAM (ma vi suggeriamo almeno 4 Mb) e una versione MS-DOS 5.0 o superiore, dato che ha bisogno del gestore di memoria espansa. Una volta installato occupa circa 8 Mb del vostro hard disk. È giocabile con mouse o tastiera e supporta molte delle schede sonore attualmente in circolazione. Potete condurre una campagna solitaria contro il computer o sfidare un altro giocatore (meglio una giocatrice; la sento già mentre dice "Che cariiini!"). La confezione comprende tre dischi da 3,5" e un piccolo manuale. È sufficiente una scheda VGA.

Attenzione: questo NON è un gioco per bambini. Non storcete il naso se in queste immagini non vedete pistole laser, lanciarazzi o carrarmati! In *Battle Bugs* c'è tutto quello che un appassionato di strategia può desiderare, sia per varietà che per impegno richiesto alle vostre doti di comandante. Se siete degli integralisti del genere militare, di qualsiasi epoca, girate pagina. Se siete amanti della strategia per la strategia, accettate questa sfida come una variazione fantasiosa con cui misurarvi: un gioco veloce, originale, impegnativo e sicuramente divertente.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti ore giorni settimane mesi anni

nota bene

Cercando un valido complemento a *Buttle Bugs*, probabilmente starete pensando a *SimAnt*, ma non date giudizi affrettati! Il fatto di comandare delle formiche non basta a paragonare questo gioco a quello della Maxis. Molto meglio rivolgersi a prodotti di strategia allo stato puro, come ad esempio il bellissimo *Dune 2* della Westwood o *Battle Isle 2*. Inoltre, la stessa Westwood ci ha promesso il nuovo *Command & Conquer* che, nelle intenzioni della casa, dovrà cancellare il ricordo di tutto quanto si è visto finora. Infine, nei negozi specializzati, potrete sempre trovare la raccolta delle videocassette delle avventure dell'Ape Maja: non so voi, ma a me piacciono molto!

IL PC MULTIMEDIALE
a portata di mano

Si chiama **CyberStation ED/486** ed è la nuova stazione multimediale interattiva di Elettrodata. E' la piattaforma tecnologica ideale per sfidare le nuove generazioni di videogame e per accedere alle moderne opere di education e di entertainment disponibili su CD-Rom (corsi di lingua, enciclopedie, classici letterari, videodischi e film interattivi).

CyberStation ED/486 si basa su un PC Elettrodata di ottima fascia, affidabile e potente, ed è stata progettata per consentire una crescita modulare nelle funzionalità più avanzate. Completa di audio ad alta fedeltà, integrazione video, sofisticate tecniche di puntamento e di fuoco, alta qualità grafica e ricca dotazione software, **CyberStation ED/486** integra in un sol colpo PC, TV, Hi-Fi, CD-Rom e strumenti musicali.

Presso Elettrodata puoi trovare tutte le risposte alle tue esigenze multimediali.

SOLO PER I LETTORI DI KAPPA, A PREZZO DI ASSOLUTA CONVENIENZA, UN'ECCEZIONALE VERSIONE DELLA

CYBERSTATION ED/486

- Microprocessore Am486™ DX/40
- Case desktop con altoparlanti incorporati
- Lettore CD-Rom interno a doppia velocità
- SK. video SVGA 1 MB con Win. Acc.
- SK. audio 16 bit MediaVision Pro Sonic 16
- 4 MB RAM - 210 MB HD - 3.5/1.44 MB FDD
- Controller VESA - interf. seriale parallela
- Tastiera 102 tasti estesa - mouse - joystick Quickshot Starfighter
- DOS 6.2 e Windows 3.11 preinstallati
- Ricca dotazione di software in omaggio (giochi, education, business)

£. 2.390.000

Monitor opzionale acquistabile a parte

Due anni di garanzia • Hot line telefonica a vita • Consulenza ed assistenza di tecnici specializzati

MONITOR

EMC

• 9" VGA monocr. 640 paper white	196.000
• 14" SVGA monocr. 1024 paper white	171.000
• 14" SVGA col. 1024 0.31 L.R.	395.000
• 14" SVGA col. 1024 N.I. L.R. MPRI	459.000
• 14" SVGA col. 1024 N.I. L.R. MPRII	475.000
• 15" SVGA col.1024 o.28 N.I. L.R. MPR II	700.000

AUDIO E VIDEO

CREATIVE

SCHEDE SOUND BLASTER	
PRO Value edition	183.000
16 Value edition	235.000
16 Multi CD	313.000
16 ASP Multi CD	386.000
MULTIMEDIA KIT	
Discovery CD 16	754.000
Game CD 16	864.000
Edutainment CD 16	1.007.000
MIDI SUBSYSTEM	
Midi kit per SB	86.000
Midi Professional	427.000
SCHEDE VIDEO BLASTER	
FS-200	679.000
Tv coder per SB	304.000
CD-ROM DRIVE INTERNO	
Doppia velocità multisess. + Aldus Photo Styler	436.000

MEDIA VISION

IL NUOVO STANDARD QUALITATIVO

La qualità del suono CD a 16 bit al prezzo di una scheda a 8 bit

- Compatibile SB, SB Pro, AdLib
- Interfaccia midi e game
- Sintetiz. Fm Yamaha 20 voci (OPL-3)

PRO SONIC 16 **£. 149.000**

Il più avanzato kit di upgrade multimediale

- Compatib. SB e SB Pro
- CD-Rom doppia velocità
- Kodak photo CD multisessione
- Altoparlanti Labtec amplificati
- Ricco assortimento software

DOUBLE FUSION LX **£. 556.000**

La prima agenda multimediale con riconoscimento vocale e oltre

400 immagini di sport estremo per dare una scarica di adrenalina alla gestione del tuo tempo

PLANIT ADRENALINE **£. 89.000**

JOYSTICK

QuickShot *I migliori joystick per PC e consolle*

AVIATOR

- Cloche controllo aereo
- 4 pulsanti di fuoco con 2 doppie velocità di selez.
- Indicatore altitudine/livello
- Microswitches incorporati

£. 58.300

INTRUDER

- Impugnatura omnidirez.
- 2 doppie velocità selezione fuoco
- Microswitches incorporati
- Pulsante controllo di copertura di fuoco

£. 47.100

STARFIGHTER

- Thumb-control pad
- Doppia velocità di selezione fuoco
- Funzione slow motion

£. 28.600

E' disponibile un'ampia scelta di ulteriori modelli

SENSEWARE

Tavol. graf. 12"X12"	323.000
Tavol. graf. 18"X12"	524.000
Trackball per portatile	76.000
Handy Scanner/256	178.000
Handy Scanner/Color	419.000
HiMouse cordless	91.000

ELETTRODATA®

Informatica senza frontiere

SEDE CENTRALE

MILANO
02/58012050
Via Mecenate, 76/4
9,30-13,30/14,30-19,00

NEGOZI - SHOW ROOM

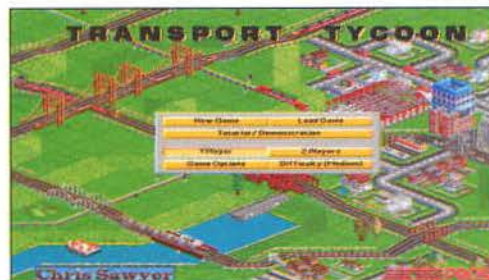
MILANO
02/70125167
Via Illirico, 2

Arcore - MI
039/614709
Via Casati, 201

Lumezzane (BS)
030/8922155
Via Mansuello, 37/D

9,30-13,30/14,30-19,30

TRANSPORT TYCOON

La Microprose ci vuole bene. Dopo averci fatto crescere civiltà fino all'esplorazione dello spazio, e costruire lunghe strade ferrate nel vecchio ma mai dimenticato *Railroad Tycoon* (senza dimenticare le colonie americane di *Colonization*), adesso ci permette di costruire una compagnia di trasporti completa, e di farla crescere come vogliamo. K naturalmente accetta la proposta e inizia a far viaggiare mezzo mondo...

Come, una compagnia di trasporti ? Sì, in *Transport Tycoon* avete a disposizione un certo quantitativo di denaro (a prestito da una banca, e da restituire quando possibile) e avete carta bianca sulle azioni da compiere e pianificare... siete alla guida di una nuova società di trasporti nel 1930, e il vostro compito è quello di creare e far crescere il più possibile la vostra compagnia, cercando di far più soldi possibile e di tenere a bada i concorrenti gestiti dal computer (e da un amico, collegato tramite seriale) e nello stesso tempo stare attenti alla miriade di altri particolari che caratterizzano la vita di un aspirante magnate dei trasporti come voi.

Il gioco prende in considerazione il periodo storico che va dal 1930 al 2030, 100 anni nei quali il mondo non starà a guardarvi, e in continuazione lo sviluppo tecnologico produrrà nuovi mezzi di locomozione, rinnoverà quelli esistenti e cambierà anche la struttura economica che lega le città e le industrie tra di loro nel corso degli anni, così come una fabbrica che produce carbone può avere fortuna nel primi anni e poca una volta che i mezzi e le centrali energetiche sono tutte elettriche e nucleari; allo stesso modo una città di pochi abitanti si può accontentare (nel 1940...) di un piccolo aeroporto con un paio di velivoli a elica... ma nel 2000 quando la piccola città sarà diventata enorme, il minimo che potrà pretendere sarà un aeroporto importante con aerei di linea frequenti, grossi e veloci.

Lo sprone a voler mettere sempre le ultime tecnologie a disposizione dei clienti della compagnia è ovviamente l'esistenza della concorrenza, che passa da semplice ad agguerritissima a seconda della difficoltà di gioco che sceglierete, e la ovvia considerazione che se una città esige un grosso aeroporto e voi insistete a lasciarci quello piccolo che avete costruito "solo" 20 anni prima, sicuramente arriverà qualche altro imprenditore a rubarvi il posto, e quindi i clienti.

In *T.T.* si possono sviluppare i trasporti in 4 differenti aree: automobilistica (autobus, camion), su binari (treni di ogni genere), aerea (civili e da trasporto, veloci o meno...) e navale (con vari modelli, dai lenti carghi ai veloci Hovercraft). La compagnia ideale deve avere il piede in più scarpe e quindi occuparsi di differenti generi di trasporto nello stesso momento quando questo è possibile, ma un problema c'è, e grosso: mancano i soldi.

All'inizio del gioco (ricordiamoci che siamo nel 1930, e quindi i mezzi a disposizione sono lenti e primitivi) sarà buona cosa occuparsi di soli trasporti su strada, caratterizzati dal relativo basso costo e dalla maggiore semplicità di gestione anche dal punto di vista economico. Una volta che con i trasporti su strada avrete creato una discreta rete funzionante (ed economicamente fruttuosa), potrete pensare prima a pagare i debiti con le banche, e quindi a iniziare lo sviluppo di altri generi di locomozione. Considerando costi e guadagni implicati, risulta che la sequenza più ragionevole è iniziare con le strade, occupandosi principalmente di collegamenti a medio termine privilegiando le città più popolose e le industrie più attive, quindi si potrà studiare lo sviluppo di una rete ferroviaria, magari con collegamenti più estesi rispetto alla rete stradale e facendo attenzione a rinnovare le locomotive appena ne escono di nuove... perché quando la strada da percorrere è molta (e usare un treno per pochi metri di percorso può essere un grosso spreco) la velocità è molto legata al successo della linea e quindi ai relativi introiti.

La città è appena stata fondata e non ci sono che poche strade principali: il sistema di trasporti è ancora abbastanza rozzo.

Col passare del tempo, lo sviluppo urbanistico ha reso indispensabile la costruzione di un aeroporto internazionale.

Ora il sistema di trasporti è completo di mezzi su strada, ferrovie, aeroporti e porti commerciali.

È molto importante che il centro urbano sia collegato in modo adeguato alle installazioni industriali e amministrative.

Con questo menu potrete acquistare degli automezzi da utilizzare come trasporti commerciali di vario tipo.

I trasporti su rotaia richiede un'attenzione continua: i menu richiamabili su schermo coprono tutti gli aspetti del problema.

Quando avrete sviluppato sufficientemente le due aree appena descritte, sarà buona cosa mettere da parte un po' di soldi e iniziare a investire nei trasporti aerei, che se da una parte hanno un costo iniziale piuttosto elevato, permettono di collegare luoghi altrimenti non possibili con i mezzi tradizionali e quindi di far fruttare linee "inventate" sul momento da voi (stando anche attenti alle richieste possibili delle varie zone da collegare, se costruirete aeroporti, o stazioni, a caso, il minimo che potrà capitarvi sarà di non riuscire nemmeno a recuperare gli investimenti effettuati). Anche nel caso degli aerei, il progresso continuo e graduale porterà all'immissione di nuovi modelli estremamente più rapidi e convenienti rispetto ai catorci di inizio secolo, che saranno da acquistare appena possibile per rimpiazzare i vecchi trabiccoli sulle linee rivelatesi più redditizie.

Stessa considerazione delle linee aeree va fatta per quelle navali, che però essendo piuttosto lente rispetto a quelle su terra (ma possono trasportare anche molto più materiale) sono sicuramente tra le ultime cose da creare e sviluppare, solo quando l'economia della azienda sarà molto stabile. Inutile dire che ci sono posti e industrie che sono raggiungibili solamente via mare... quindi non è mai inutile farsi qualche porto e far lavorare un po' i cantieri di produzione.

Siccome siete alla guida di una compagnia, e notoriamente le aziende non fanno beneficenza, per poter realizzare guadagni anche notevoli sarà necessario un buon esame della zona gestita dal gioco e lo studio di possibili rotte di commercio che possano fruttare denaro contante. Una buona tecnica potrebbe essere quella di attendere che le città (o le industrie) chiedano espressamente di essere collegate tra di loro, nel qual caso eseguendo la richiesta si potrà contare su una paga maggiorata per un certo periodo di tempo, come stabilito da contratti sindacali della zona; altra tecnica notevolmente vantaggiosa è quella di esaminare attentamente le linee gestite dai concorrenti e se una in particolare risultasse molto ricca di potenziali guadagni, affiancare una nostra linea a quella avversaria così da rubarle parte dei commerci nella zona; unico punto da notare è che questa tecnica è ovviamente utilizzata anche dai vostri concorrenti, quindi state attenti a non trascurare qualche parte del vostro piccolo impero finanziario, perché le linee delle compagnie rivali potrebbero anche offrire servizi migliori e quindi annientare la vostra.

La compagnia ideale deve avere il piede in più scarpe e quindi occuparsi di differenti generi di trasporto nello stesso momento

In sostanza, si tratta di stare bene attenti a tutto quello che potete tenere sotto controllo, e sfruttare ogni potenziale guadagno per espandervi ulteriormente.

GRAFICA

T.T. gira solo ed unicamente nella modalità SVGA 640x480 in 256 colori e la grafica è tanto curata che vi sembrerà di vedere reali cittadine dall'alto, senza contare che potrete osservare i vostri singoli mezzi in azione, dai piccoli autobus di paese ai grandi treni da trasporto fino ai grossi jet (747, Concorde...) utilizzati per i collegamenti più lunghi. Ogni particolare relativo alle realtà simulate nel gioco è reso egregiamente, includendo le piccole avarie che possono avere i mezzi, fino ad arrivare ai disastri come scontri di treni e simili faccende. Se agli inizi è un piacere vedere un treno appena costruito che inizia il suo cammino uscendo dal deposito per andare alla sua prima stazione, verso il termine avrete a disposizione (e potrete ammirare nella sua bellezza) una rete di collegamenti di notevoli dimensioni, curata graficamente con una pulizia e chiarezza nei tratti che risulta rara, se non unica, nel suo genere.

INTERFACCIA

Transport Tycoon è dotato di una interfaccia davvero notevole, probabilmente una delle migliori mai viste in giochi simili. L'intero gioco è gestito via mouse (ma per molte opzioni sono previste hot key da tastiera per velocizzare le operazioni) e sulla cima dello schermo una fila di icone (con disegni molto intuitivi) aiutano a gestire l'intero gioco. Ogni icona ha un sotto menu relativo, al quale si accede più o meno nello stile delle recenti interfacce grafiche "serie". L'interfaccia è incentrata sull'uso di "finestre" (come quelle di Windows, per intenderci) che appaiono a nostro comando e ci mettono a disposizione tutto quello che occorre per la gestione del nostro impero commerciale, si va dalle statistiche dei trasporti ai grafici dei guadagni, dalla presentazione di nuovi modelli di aerei o camion alla richiesta di connessione tra alcune città che la richiedono.

Notevole, inoltre, la gestione delle finestre relative ai mezzi già creati, che contengono una veduta del mezzo relativo, animata seguendo i suoi spostamenti; ad esempio se cliccate su un vostro camion si aprirà un'apposita finestra che visualizza il camion in movimento, e alcune icone che possono darvi tutte le informazioni possibili sul

Potrete addirittura scegliere il vostro volto, che apparirà sui quotidiani, come potete vedere.

NB — nota bene

Il papà di *Transport Tycoon*, *Railroad Tycoon* è un po' vecchio ma potrebbe sempre essere rieditato e nel caso meriterebbe sicuramente attenzione perché a suo tempo ebbe un notevole successo. Il prodotto principe della Microprose, *Civilization* e il suo "successore" *Colonization* (recensito nello scorso numero) sono anch'essi notevoli esempi di produzione ludica, e meriterebbero di essere giocati per mesi e mesi. Volendo uscire da casa Microprose, non possiamo non citare *Sim City* nelle sue varie versioni, e *Sim City 2000* che nella sua veste grafica decisamente più simile a *T.T.* che al suo predecessore, è se possibile perfino più accattivante. Insomma, c'è perfino l'imbarazzo della scelta, ma se volete creare proprio una compagnia di trasporti, difficilmente troverete qualcosa di migliore di *Transport Tycoon*.

mezzo considerato e che permettono di modificare i suoi piani di viaggio. La vista animata resta tale fino a quando non chiudete la finestra, e capita spesso di muoversi per la mappa principale con allo stesso tempo due o più finestre di mezzi aperte sullo schermo, tutte animate perfettamente e senza il minimo rallentamento anche su un 486 non "super potenziato".

Oltre che semplicità d'uso, l'interfaccia di *Transport Tycoon* possiede anche una enorme potenza, permettendo di controllare con facilità anche i più piccoli particolari della vostra azienda, e può essere configurata a vostro piacimento con un buon numero di opzioni che comportano cambiamenti reali al comportamento del gioco nei vostri confronti. Potete davvero rendere il gioco simile a come lo vorreste voi, specificando ad esempio quali messaggi volete e quali no.

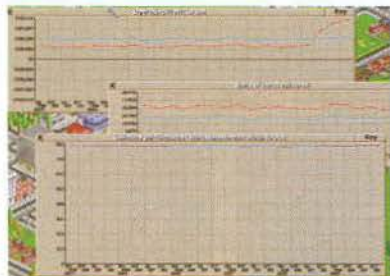
Può sembrare che io stia elencando una massa di particolari a caso, ma il fatto è che *T.T.* è talmente pieno di finezze e accorgimenti studiati con estrema attenzione che non basterebbero 10 pagine per descriverli tutti, spero, comunque, di averne dato almeno una vaga idea.

E ALLORA?

Ok, c'è il box del giudizio per questo, ma vorrei solo precisare una cosa: questo genere di giochi è molto diffuso ma ha anche una sua peculiarità: coinvolge fino a quando il giocatore si sente davvero all'interno del mondo simulato. *T.T.* riesce ottimamente a dare questa impressione (se ci giocate molto, quando poi uscite nel mondo reale vi verrà quasi voglia di cliccare sui camion che vedrete per esaminarne parametri e destinazione!).

Arriverà sicuramente un momento nel quale, arrivati a una conoscenza delle regole elevata e ad una abilità notevole, vi stancherete e vorrete smettere di giocare, ma ci vorrà molto tempo prima di allora. E anche se smetterete, vi sarete divertiti un sacco!

Roberto Camisana

Ecco una mappa "strategica" che mostra vari centri urbani con i relativi collegamenti stradali e ferroviari.

Sopra, non mancano certo un gran numero di grafici e di dati statistici da cui potrete facilmente rilevare i progressi (o i regressi) della vostra società di trasporti.
A sinistra, un'opzione che permette di dare un'occhiata più generale alla zona di cui vi state occupando in un dato momento.
A destra, i lavori necessari alla costruzione di un nuovo aeroporto internazionale.

Genere Gestionale
Casa Microprose
Sviluppatore Chris Sawyer

- Realizzazione globale estremamente curata
- Interfaccia tra le migliori in assoluto
- Grafica chiara e precisa, in SVGA
- AI eccellente
- Un vero, piccolo mondo a nostra disposizione

- Alcune azioni (come deporre i binari) sono leggermente macchinose
- Il gioco è tanto vasto che qualcuno potrebbe scoraggiarsi agli inizi
- Ai livelli avanzati il computer è "troppo" intelligente, ma dopo un po' di partite questo diventa un pregio

Versione PC

**Su un 486/33 ISA il gioco si è comportato splendidamente, senza mai dare adito a rallentamenti di sorta, l'hardware minimo consigliato è un 386/25 con 4 mega di RAM, che comunque dovrebbe poter far girare *T.T.* senza grossi problemi, se si eccettua lo scrolling della mappa che potrebbe risultare scattoso su un 386.
Assolutamente necessaria una SVGA capace di 640x480x256 colori, il gioco ne riconosce parecchie, inclusa la modalità VESA che ormai molte schede hanno di base inserita in ROM. Necessario anche un mouse, senza il quale non si gioca. *T.T.* viene fornito su 2 dischetti e occupa 5 mega su disco fisso, supporta le maggiori schede sonore, compresa la Gravis Ultrasound, la Ensoniq, tutte le SoundBlaster e ovviamente il General Midi.**

Transport Tycoon appartiene ad un genere che può vantare già ottimi prodotti in commercio, un genere che ha avuto inizio con *Sim City* e *Railroad Tycoon*, del quale *T.T.* è il seguito ideale. Pur con ottimi rivali in circolazione, questo gioco riesce ugualmente a distinguersi per l'incredibile cura che è stata messa nella sua realizzazione, probabilmente grazie ad una lunga ed accurata fase di playtesting. Si vede che il gioco è stato realizzato da qualcuno che ama giocare oltre che programmare, perché i punti deboli sono pochissimi mentre le peculiarità apprezzabili praticamente non si contano, soprattutto nella splendida interfaccia.
Questo gioco piacerà probabilmente anche a moltissimi non amanti del genere specifico, grazie alla sua relativa semplicità ai livelli più bassi , che permette una sorta di addestramento molto graduale. A chi già si è divertito un mondo con *Sim City* e *R.T.* non possiamo dire niente, perché prima ancora di finire di leggere questo box probabilmente saranno già corsi a prendersi la loro copia. E, lasciatemelo dire, hanno fatto bene.

CURVA INTERESSE PREVISTO

SOFT MAIL

SoftMail é vendita per corrispondenza, informazione, assortimento, servizio di qualità. Simulazione, strategia, avventura, RPG, libri ed accessori delle migliori marche sono sempre disponibili in anteprima ed ai migliori prezzi!

DAL 1984 IL DIVERTIMENTO ELETTRONICO E' LA NOSTRA PROFESSIONE!

E da oggi con la On Board Card puoi avere uno sconto del 10% ed altri numerosi vantaggi!
Come richiedere la On Board Card? Ordina almeno Lire 300.000: dall'ordine successivo e per un anno, hai subito diritto ai seguenti vantaggi:

- ★ Sconto del 10% sui prezzi di listino (non cumulabile con altre offerte o con BARGAIN)
- ★ Bollettino informativo bimestrale On Board con le ultime novità selezionate da SoftMail ed il "BARGAIN COUNTER", ovvero l'angolo delle offertissime e delle proposte esclusive
- ★ Presentazione in anteprima ai soci di nuove iniziative
- ★ Priorità nell'evasione degli ordini
- ★ Nessun obbligo di acquisto

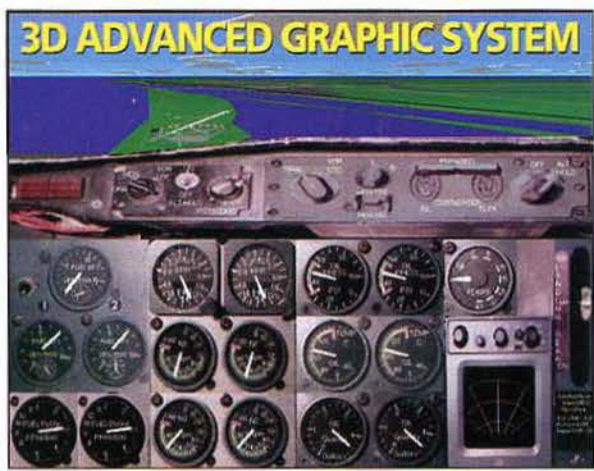
In più, con la On Board Card riceverai anche un simpatico omaggio!

HAI FRETTA?

TELEFONA IL TUO ORDINE ALLO:
031-300-174
O INVIALO VIA FAX ALLO:
031-300-214

PUNTO VENDITA A COMO IN VIA BENZI 18

NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI
PREZZI E CARATTERISTICHE TECNICHE SONO FORNITI DAI PRODUTTORI E POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

X'MAS

LIRE 99

3D ADVANCED GRAPHIC SYSTEM

Siamo lieti di annunciare la disponibilità di **3D ADVANCED GRAPHICS SYSTEM** per ATP — il famoso simulatore di volo civile dell'americana SubLOGIC (un milione di copie vendute!).
3DAGS proietta i piloti di ATP in una nuova dimensione! Ecco come:

- **AGGIUNGE** la terza dimensione: grazie agli speciali occhiali 3D inclusi nella confezione, con 3DAGS **si può finalmente volare in un ambiente tridimensionale!** Nessun altro simulatore di questa categoria può attualmente fornire un'esperienza senzazionale a 3D come questa.
- **NUOVI** cruscotti: con 3DAGS ci si trova di fronte ai veri cruscotti dei jets di linea! 3DAGS comprende infatti **tre cruscotti digitalizzati** dalle cabine dei veri aerei da utilizzare con il 737-747, il 767-A320 e lo Short 360.
- **INCREMENTA** la risoluzione grafica: sfruttando al massimo le caratteristiche delle schede video SuperVGA consentendo di **visualizzare fino a 800x600 punti con 256 colori!**

Manuale in italiano su dischi da 3,5" HD.

Requisiti di sistema: PC IBM 80386DX o compatibile al 100%; Flight Assignement: A.T.P. — revisione D (scatola blu) o successiva; 4Mb RAM; MS-DOS 3.x o versione successiva; 3Mb di spazio sul disco rigido; per la risoluzione 640x400 a 256 colori: una scheda video SuperVGA (non accelleratata) con 512Kb di RAM ed uno dei seguenti video chips: Western Digital, Paradise, Tseng Labs ET-4000, ATI Wonder, Trident, S3, Cirrus Logic 542x/543x, qualsiasi compatibile VESA 1.2 con 512Kb RAM; per la risoluzione 800x600 a 256 colori: una scheda video SuperVGA (con accelleratore grafico) ed uno dei seguenti video chips: ATI Mach 32 (Ultra Plus, Ultra Pro) con 1Mb RAM, S3 (801, 805, 928) con 2Mb RAM.
Sistema raccomandato: 80486 DX2/66, 4Mb RAM, MS-DOS 6, SuperVGA accellerata con 2Mb RAM installati.

E se sei appassionato di simulazione di volo non lasciarti sfuggire l'offerta di 3DAGS insieme alle schede video ATI Mach 32: risparmierai fino a mezzo milione!) traendone vantaggio anche con gli altri simulatori!

F-16 FLCS

Il nuovo joystick per i simulatori di volo militari completamente programmabile! Caratteristica principale è la presenza di ben 4 interruttori a 8 posizioni, un trigger doppia posizione e la forma identica alla cloche dei veri F-16

LIRE 399

IN OFFERTA FINO AL 31 DICEMBRE INSIEME A FALCON GOLD (CD) A SOLE LIRE 450

OFFERTE ATP

ATP + 3DAGS + LIBRO IL VOLO...
DISCO LIT. 219 INVECE CHE LIT. 237
CD•ROM LIT. 349 INVECE CHE LIT. 368

3DAGS + SCHEDA VIDEO ATI GRAPHIC WONDER MACH 32, 1MB A LIT. 399 INVECE CHE LIT. 799
SPECIFICARE SE: LOCAL BUS O PCI

LIRE 299

JOYSTICK PHOENIX
L'ultima novità dalla Advanced Gravis: 24 funzioni completamente programmabili, si collega sia alla porta joystick che alla porta tastiera! Richiede una porta joystick che gestisca 2 joysticks sulla porta A (come la porta joystick delle SoundBlaster).

PREZZI IVA INCLUSA ED IN MIGLIAIA DI LIRE! QUESTO E' SOLO UN ELENCO TRATTO DAL NOSTRO CATALOGO!
LEGENDA: * = MANUALE IN ITALIANO; ◦ = VERSIONE ITALIANA; IN ROSSO = PREZZO NON SCONTABILE

ACCESSORI

3322 JOY. MACINTOSH ADV. GRAVIS 179
IDEALE PER LA SIMULAZIONE!
5962 MULTIMEDIA VOLUME CONTROLLER 35
REGOLATORE VOLUME DA APPLICARE ALLE SCHEDE AUDIO
5955 NOTEBOOK GAMEPORT 99
SCHEDA JOYSTICK PER PORTATILI
6040 SB: CAVO DUAL JOYSTICK 35
PER COLLEGARE DUE JOY ALLE SCHEDE SOUNDBLASTER
5984 TRUST SOUNDCARD DELUXE 199
SCHEDA MUSICALE A 16 BIT, COMP SB, IF CD PANASONIC, SONY, MITSUMI

LIBRI

5945 ALONE IN THE DARK GUIDE 1&2 35
5714 ATP: IL VOLO ALL'INTERNO 29
PER APPROFONDIRE LE TECNICHE DI RADIONAVIGAZIONE
6041 COMPUSERVE CIM FOR WINDOWS ..TEL.
KIT PER IL COLLEGAMENTO A COMPUSERVE: COMPRENDE IL MANUALE DI 400 PAG. (IN INGLESE)
5708 FALCON 3: TRUCCHI E STRATEGIE 44
CON DISCHETTO, 384 PAGINE
5946 OUTPOST STRATEGY GUIDE 35
5889 QUESTBUSTER VOL.2 39
SOLUZIONE PER OLTRE 35 GIOCHI

MS/DOS

5486 ACES OF THE DEEP ....TEL.
5616 ACROSS THE RHINE ....TEL.
5970 ACTION SOCCER 29
SPORTIVO
5971 AIDE DE CAMP 149
UTILITY • 500K RAM, VGA, HARD DISK
5995 ARMORED FIST ....TEL.
SIMULAZIONE • 386SX, 8MB RAM, DOS 3.3, VGA, HARD DISK
5962 AWARD WINNING WAR GAMES 139
STRATEGICO • CARR.STRIKE-PAC WAR-CLASH STEEL-WAR IN RUSSIA
5603 BATTLEDROME - METAL TECH ....TEL.
5620 BIOFORGE ....TEL.
6012 CASINO'GIRLS VIDEO POKER 59
XXX VM 18 • SVGA
5989 DELTA V 119,9
STRATEGICO • 386/25, DOS 5, 4MB RAM, 25MB HARD DISK, VGA
5974 DOOM SHAREWARE 19
ARCADE • SOLO PRIMO EPISODIO
5567 DOOM (*) 99
VERS COMPLETA! 386, 4MB, VGA, HD
5883 DOOM EXPANSION SET #1 29
5903 DOOM EXPANSION SET #2 29
5918 DOOM ESPANSION SET #3 29
5919 DOOM ESPANSION SET #4 29
OGNI EXPANSION SET CONTIENE 40 LIVELLI PER LA VERSIONE COMPLETA!
5991 DOOM II 79
ARCADE • 386/33, DOS 5, 20MB HARD DISK, 4MB RAM, VGA
5896 FIFA SOCCER (*) 99
SPORTIVO • 386/25, 4MB, VGA, HD, SB
5993 FIFTH FLEET ....TEL.
STRATEGICO
5201 FLIGHT LIGHT (*) ....TEL.
SIMULAZIONE • 640KB, DOS 5, HD, MCGA/EGA/VGA SUPPORTA SB, ADLIB
5988 FLIGHT-SIM TOOL: WWII 39
DISCO AGG.VO
5968 FLINSTONES: CUCKOO CLOCK 49
EDUCATIVI • WINDOWS 3.1, VIDEO 16 COL., 128K RAM
5996 FORTRESS OF DR.RADIAKI ....TEL.
ARCADE • 386SX/25, DOS 5, 4MB, VGA
6006 F14 FLEET SCENARIOS 49,9
SIMULAZIONE
5264 HARPOON II 139
STRATEGICO • 386SX, 4MB, DOS 5, MOUSE, 25MB SU HD, VGA/VESA
5758 INDY CAR RACING (*) ....TEL.
5850 INDY CAR: SPEEDWAY PACK (*) 39,9
5849 INDY CAR: 7 TRACK PACK (*) 39,9
DISCO AGG.VO • 386DX/25, 4MB, DOS 3.3, VGA, 12MB SU HD
6021 INTERNATIONAL TENNIS OPEN 79,9
6019 IRON ASSAULT (*) 99,9
6020 KA-50 HOKUM (*) 99,9
5973 LINKS: BIG HORN 59
L'ULTIMO DATA DISK PER LINKS 386
5980 OPERATION CRUSADER 120
STRATEGICO • 386,4MB RAM,SVGA
5719 SAIL SIMULATOR: SONO DISPONIBILI NUOVI SCENARI E LA VERSIONE CD
5840 OVERLORD (*) 119,9
SIMULAZIONE • 386, 20MHZ, VGA, 560K, 8MB HD, 4MB RAM
5715 SAIL SIMULATOR 2.1 (*) 125
SIMULAZIONE • 286, 550K, 2MB HARD DISK, DOS 3.3, EGA/VGA
5722 SAIL SIM.: CORSO PRINCIPIANTI (*) 69
5959 SCENERY AUSTRIA: VIENNA 85
DISCO AGG.VO • FS4, FS5
5897 SCENERY WEST INDIES #1 69
DISCO AGG.VO • ISOLE VERGINI E LEEWARD PER FS4/FS5, CON AVV
5948 SPACE SIMULATOR ....TEL.
SIMULAZIONE
5981 SUBURBAN COMMANDO (*) 49
ARCADE
5985 SYSTEM SHOCK 109
GIOCO DI RUOLO • 486 DX 33,4MB RAM,35 MB HD,RACC.486 50MHZ
5621 THE GRANDEST FLEET 129
STRATEGICO • 386SX, 3MB CON SVGA, 2MB CON VGA, DOS 5, HD, MOUSE
5272 TIE FIGHTER (*) 99
AVVENTURA • 386/33, 4MB, JOYSTICK, DOS 5, VGA/256, SB, 15MB HD
5628 TIGERS ON THE PROWL ....TEL.
STRATEGICO • VGA, 570KB, 2MB HD
5847 WARLORDS II SCENARIO BUILDER 99
DISCO AGG.VO • 386SX, 2MB EMS, MOUSE, HD, SB
5986 WING COMMANDER ARMADA 109
SIMULAZIONE • 486 SX,4MB RAM,RACC.486 50 MHZ,VGA 256 COL.
5998 WINGS OF GLORY (1917-1918) ....TEL.
SIMULAZIONE
5990 ZEPPELIN 109,9
STRATEGICO
5617 1942: THE PACIFIC AIR WAR (*) 119
SIMULAZIONE • 386/33, DOS 5, 12MB SU HD, 4MB, VGA, MOUSE, JOY

CD ROM

5619 AEGIS GUARDIAN OF FLEET 149
SIMULAZIONE NAVALE
5967 ANIMATION HOW-TO CD 59
GRAFICA E ANIMAZIONE
5916 APOGEE GAMES 39
RACCOLTA • VERS. SHAREWARE GIOCABILI DAL CD DEI GIOCHI DALLA CASA DI DOOM
5995 ARMORED FIST ....TEL.
SIMULAZIONE
5962 AWARD WINNING WAR GAMES 119
STRATEGICO • 386, 640K, DOS 5
5689 BATTLE ISLE 2 89
STRATEGICO • 386, 580KB, HD, VGA, SB
6018 CYCLEMANIA 99,9
SPORTIVO
5920 DOOM ESPANSION 49
DISCO AGG.VO • 500 LIVELLI EXTRA PER VERSIONE COMPLETA
5991 DOOM II (*) 99,9
6005 DRAGON LORE ....TEL.
AVVENTURA
0575 DRAGON'S LAIR (VERS. ITALIANA) 75
5870 DR. OS/2 29
RACCOLTA DI PROGRAMMI OS/2
6001 FIGHTER WING ....TEL.
SIMULAZIONE • 386, DOS 5, 4MB RAM
5999 FLIGHT UNLIMITED ....TEL.
SIMULAZIONE • 486/33MHZ, 4MB RAM, DOS 5, VGA
5996 FORTRESS OF DR.RADIAKI ....TEL.
ARCADE • 486SX, DOS 5, 8MB, VGA
5633 F14 FLEET DEFENDER 109,9
6000 HARVESTER ....TEL.
6017 INFERNO 129,9
6021 INTERNATIONAL TENNIS OPEN 99,9
6019 IRON ASSAULT 129,9
5564 KNIGHTS OF XENTAR ....TEL.
5922 LASER SQUAD 15
ARCADE • SB, 386 SX, 256 COL. VGA, 520K RAM + 128K EXP.
5907 MAD DOG II THE LOST GOLD 99
ARCADE • 386SX/25, 640KB, VGA, MOUSE, DOS 3.3, SOUNDBLASTER
5659 MEGARACE 89,9
SIMULAZIONE • 386, 40MHZ, 2MB RAM, 560K, VGA/256
5841 OUTPOST 129,9
SIMULAZIONE • 386/25, 4MB, 5MB SU HD, DOS 5, WINDOWS 3.1
5909 PRINCE INTERACTIVE 109
MUSICA • 486/25,4MB,SVGA 16B,CD 2SP,15MB HD,SB, WIN 3.1
5413 REBEL ASSAULT 99
5844 REUNION 99,9
AVVENTURA • 386, VGA, 640K, SB
592X SHAREWARE GOLD 6 VOLUMI: CAD. 25
RACCOLTE SHAREWARE
5977 THE PATRICIAN 59
AVVENTURA • 386SX, 4MB RAM, 6MB HARD DISK, SBLASTER
5272 TIE FIGHTER ....TEL.
AVVENTURA • 386/33, 4MB, JOYSTICK, DOS 5, VGA/256, SB, 15MB HD
5975 TOP TEN PAK 99
RACCOLTA • 386DX33, 640K RAM, 56MB HARD DISK, DOS 5, EMS
5562 UNDER A KILLING MOON ....TEL.
5997 WING COMMANDER 3 ....TEL.
SIMULAZIONE • 486DX 33MHZ
5157 WOLFENSTEIN SPEAR OF DESTINY 119
ARCADE/AVV. • 286, 640KB, VGA
5875 WOLFENSTEIN/BLAKE STONE 35
SHAREWARE • LE VERSIONI SHAREWARE CON MAPPE, CHEATS ED ALTRO!
5943 WOODSTOCK - 3DAYS 89
MUSICA • 386, 8MB RAM, 5MB HD, VGA, 256 COLORI, WIN, MOUSE
5563 11TH HOUR ....TEL.
AVVENTURA • IL SEGUITO DI 7TH GUEST
4811 7TH GUEST + DUNE 129
VIRGIN • AVVENTURA • 386DX, 2MB, SVGA, DOS 5, SB, MOUSE, HD

MACINTOSH

5361 F/A 18 HORNET 139
SIMULAZIONE • 4MB, SYS 6
3759 FALCON COLOR 139
SIMULAZIONE • 4MB, SYS 6.05, QUICKDRAW, HD (II, LC, QUADRA, PERFORMA)
3081 FLIGHT SIMULATOR 4.0 134
SIMULAZIONE • SYS 6.04, 1MB, TUTTI I MAC, B&N, COLORE
5900 F117 STEALTH FIGHTER 149
SIMULAZIONE • 4MB, 68030, JOYSTICK
5205 IRON HELIX **CD** 109,9
AVVENTURA • 4MB, SYS 6.07, COLORE, HD, (II, LC, PERFORMA, CENTRIS, QUADRA)
5976 JOURNEYMAN PROJECT **CD** 59
AVVENTURA • COLORE, 8MB, SYS 6.07
3666 RISE OF THE DRAGON 39
AVVENTURA • COLORE, HD, SYSTEM 6.X=2MB, 7=3,5MB

A DICEMBRE APERTO ANCHE ALLA DOMENICA!

CD ROM ADULT ONLY

5230 ADULT CD SAMPLER 2.0 20
DIMOSTRATIVI XXX VM 18
5914 ANIMATION XXX SEDUCTRESS 59
WIN 3.1, SVGA, SOUNDBLASTER
5915 ART OF PLEASING YOUR LOVER 49
WIN 3.1, MOUSE OPPURE MACINTOSH
5934 BUBBLE BUTTS 39
WIN 3.1, 256 COL.
5978 CANDY STRIPERS 35
5701 CENTERFOLD & COVERGIRLS 55
VGA 256, WIN 3.1
5979 COLLECTIBLE: AN EROTIC ADV. 40
5845 COVEN, THE CD 55
PC & MAC
5866 DUNGEON OF DOMINANCE 79
386SX, 4MB, SVGA, MOUSE, SB
5695 HOT & NASTY AMATEURS 55
WIN 3.1, VGA 256
5869 LADIES CLUB POKER NIGHT 60
386/25, 4MB, SB, VGA 256
6038 LADIES CLUB: THE POOL GAME 75
386/25, 4MB, SVGA, SB, CD 2X (PC & MAC)
5702 MODEL'S MEMORIES 85
386 DX20, 2MB, 540K, 2MB EMS, VGA
5884 NEURODANCER 109
486, 8MB, SVGA, WIN 3.1, SB
5848 PIXIS SAMPLER 20
DIMOSTRATIVI XXX VM 18
5822 RIMFIRE PACIFIC VIDEOS 37
RACCOLTA DI VIDEO PER WIN 3.1
5969 SENSUOUS GIRLS IN 3D 45
CON OCCHIALI 3D
5699 SUPER MODELS GO WILD 85
386 DX20, 2MB RAM, VGA, DOS 5
5698 SURFER GIRL 65
386 DX20, 4MB, DOS 5, VGA
5607 UROTSUKIDOJI: LEGEND OF OVERFIEND 89
CARTONI ANIMATI MADE IN JAPAN • 386/25, DOS 5.0, WIN 3.1
5964 VIRTUAL VEGAS 59
386 25MHZ, DOS 5, WIN 3.1, 4MB RAM

AMPLIFICATORE/EQUALIZZATORE

LIRE 199

30+30 WATTS, SUONO STEREO DI ALTA QUALITA', RUDUTTORE DI RUMOROSITA', BASSA DISTORSIONE, CON SOFTWARE DOS/WINDOWS IN DOTAZIONE, COMPATIBILE CON TUTTE LE SCHEDE AUDIO!

DIRTY LITTLE ADULT CARTOONS

CARTONI ANIMATI V.M. 18
LIRE 59 CADAUNO

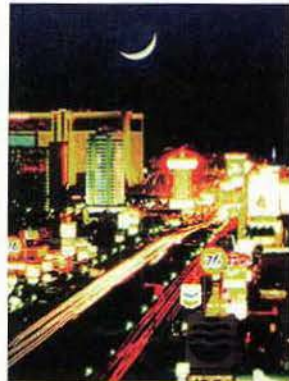
NEWS

SOUNDBLASTER PRO 2 STEREO
CON 2 GIOCHI ED INTERFACCIA CDROM, MANUALE IN ITALIANO
A LIRE 199

CD SONY 33A
INTERNO, COMPLETO DI INTERFACCIA, DISPONIBILE ANCHE PER NOTEBOOK SU PORTA PARALLELA
A LIRE 355*

CD TRUST
INTERNO, COMPATIBILE CD-DA, CD-XA, CD-I, PHOTOCD, SI COLLEGA ALL'INTERFACCIA IDE DEL PC, DOPPIA VELOCITA', 256KB CACHE
A LIRE 330*

* E RICEVI SUBITO LA *ON BOARD* CARD!

INOLTRE CON OGNI LETTORE UN CD IN OMAGGIO!

IN ARRIVO PER FLIGHT SIMULATOR 5

	CD	DISCO
LAS VEGAS	99	99
SCENERY EUROPE 1	79	79
CARAIBI	N/D	79
JAPAN	N/D	79
FLIGHT SHOP	N/D	TEL.
TOWER	N/D	TEL.

RISE OF THE ROBOTS
MANUALE IN ITALIANO
DISPONIBILE PER PC IBM SVGA SU: DISCO A LIRE 99; CD A LIRE 109

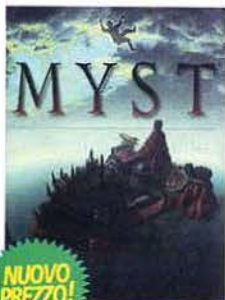
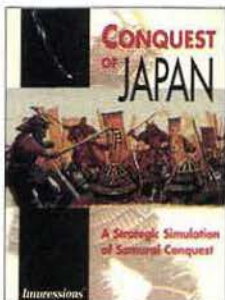
HARPOON CLASSIC 1.5
Il grande classico ora in versione CD comprende: la versione 1.5 (nuovi drivers audio, nuova interfaccia, rifornimenti aria-aria, ecc.), i BattleSet #1, #2, #3, #4, lo Scenario Editor, il Designer 1: BattleSet Enhancer ed il Designer 2: post graduate naval operations & tactics. Richiede: 386, 1Mb, Dos 5, 2Mb su HD, mouse.

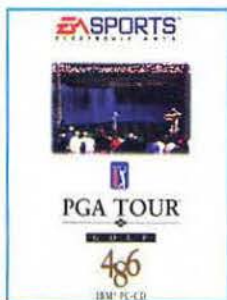
TREASURE PACK VOL. 1
Collezione di 10 CD: Clip Art Novice, Fotobank, Flowers, The Essentials, Surreal Imagery, CD Fun House 9.0 (1000 giochi), Cartoon Classics (6 cartoni animati), Newsbytes, Washington Times: 1994 edition, SuperToons (cartoni animati). Windows 3.1; 1Mb, HD, CD-ROM; Macintosh: System 6.0.7, 1Mb, HD, CD-ROM.

FORNITO CON IL DEMO GIOCABILE DI NASCAR RACING!

FORMULA 1 by THRUSTMASTER
Il mitico volantino Thrustmaster, completo di pedaliera con accelleratore e freni, il massimo con IndyCar Racing!

WINGMAN
Il nuovo joystick con potenza motore: qualità Logitech a un prezzo imbattibile! Disponibile anche in versione compatibile Thrustmaster a sole Lire 99!

FAVOLOSO!
5 FOOT 10 PAK
LE FAVOLOSE RACCOLTE CON 10 CD DI VARIO GENERE NELLE VERSIONI COMPLETE DA OGGI CON MANUALI IN ITALIANO!
VOLUME 1 O 2 A LIRE 79
INSIEME A LIRE 149

MYST CD LIRE 115

CONQUEST OF JAPAN LIRE 49

DARING TO FLY! CD LIRE 105

PGA TOUR GOLF 486 CD LIRE 130

SCENERY ITALY 1.2 LIRE 99

FINO AL 31 DICEMBRE ARRICCHIAMO IL TUO PACCO!!!
INFATTI PER OGNI SPESA DI ALMENO LIRE 200 (SPESE ESCLUSE) SCEGLI — COMPRESO NEL PREZZO — UNO DEI SEGUENTI TITOLI:
BATTLECHESS SVGA-DISCO, MERLIN HELICOPTER SIMULATOR-DISCO, RAPTOR-DISCO, FS EXOTIC ISLAND-DISCO, SUMMER CHALLENGE-DISCO, UNNECESSARY ROUGHNESS-DISCO, ADULT SAMPLER-CD, ON HAND-CD, GOLD MEDAL-CD, SHAREWARE GOLD-CD

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO

COGNOME E NOME
INDIRIZZO E N° CIVICO
CAP, CITTÀ E PROVINCIA
PREFISSO E N° TELEFONICO
OnBoard Card N°

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO
CATALOGO SOFTMAIL		OMAGGIO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)	Spese di spedizione Lire	10.000
	TOTALE LIRE	

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA — K NATALE 94
- Pagherò al postino in contrassegno
- Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- Ricevuta di versamento nel C/C Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC (in originale)

Vi autorizzo ad addebitare la somma dovuta sulla mia:
Carta di Credito Numero
Scadenza
CartaSi — VISA — AMERICAN EXPRESS

PRENOTA I TITOLI NON ANCORA DISPONIBILI: TI VERRANNO INVIATI IN ANTEPRIMA SENZA SPESE DI SPEDIZIONE!
FINO AL 31/12/94

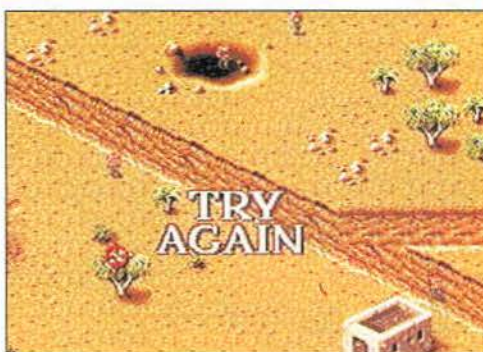
CANNON FODDER 2

"War has been so much fun only once before" ovvero "la guerra è stata così divertente solo una volta finora". Indovinate a cosa alludono i soliti matti della Sensible Software nella canzone introduttiva di *Cannon Fodder 2*...

Nel primo *Cannon Fodder*, diamogliene atto, avevano proprio ragione: la guerra non era mai stata così divertente. Ora, a un anno esatto dalla sua uscita, il team inglese ha deciso di tornare sui suoi passi tentando di bissare l'incredibile successo ottenuto con uno dei giochi più frenetici e coinvolgenti degli ultimi anni. Rispolveriamo la tenuta militare, quindi, e addentriamoci nella giungla di *Cannon Fodder 2*.

Uno dei punti di forza del successone di 12 mesi fa era la canzone, interamente digitalizzata, cantata da Jon Hare in persona che addolciva le nostre orecchie mentre gustavamo una simpaticissima carrellata di immagini dei ragazzi del team di programmazione, in perfetta tenuta militare e atteggiamenti non proprio irreprensibili. Un'introduzione così divertente non poteva certo mancare nel secondo episodio della serie: un'altra splendida canzone digitalizzata accompagna una nuova serie di ritratti di personaggi storici più o meno famosi, al cui volto è stato però sostituito quello di Jon Hare e compagni.

La grafica è un po' migliorata, ci sono tanti livelli nuovi, ma tutto questo assomiglia più al contenuto di un data disk che non ad un reale sequel

Dopo aver inserito il secondo dei tre dischi di gioco si giunge alla schermata introduttiva, che vede arrivare dall'orizzonte la solita sporca quindicina di uomini pronti a combattere per noi.

Sostanzialmente *Cannon Fodder 2* non presenta novità di rilievo rispetto al predecessore: anche questa volta dovremo affrontare 72 livelli diversi, raggruppati in un considerevole numero di missioni, ambientate in diversi scenari spazio-temporali, dal Medio Oriente alla futuribile navicella aliena. Al termine di ogni missione completata con successo appare l'elenco dei caduti e quello dei vincitori che vengono premiati con la promozione militare: questa si traduce miglioramento della mira e una maggiore intelligenza nelle fasi di appostamento. Prima di partire per la missione successiva, inoltre, agli uomini rimasti si aggregano quindici nuove leve, pronte a subentrare ai soldati passati a miglior vita.

Anche lo schema di gioco, tanto apprezzato un anno fa, è rimasto immutato: la visuale dall'alto è molto ampia e consente di tenere sotto controllo i nemici più vicini e quindi insidiosi. Gli sprite sono, per forza di cose, decisamente piccoli, ma ugualmente animati con una certa attenzione. Il giocatore controlla i suoi valorosi col solo ausilio del mouse: cliccando col tasto sinistro si effettuano gli spostamenti, mentre col destro si spara. Poiché molte missioni prevedono la distruzione di edifici e costruzioni varie, possono essere raccolte armi più potenti, come bombe a mano e ba-

Come potete vedere voi stessi dalle immagini, nulla è cambiato rispetto a *Cannon Fodder*.

nota bene

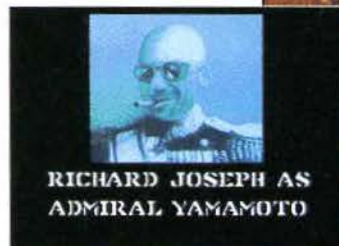
È difficile segnalare in questo box qualcosa di diverso rispetto alla recensione originale dell'anno scorso: il gioco che più si avvicina a *Cannon Fodder 2* è, tolto ovviamente il pressoché identico predecessore, *Syndicate*, della Bullfrog, per il quale è uscito abbastanza recentemente anche il data disk *American Revolt*. Con il gioiello di Peter Molineaux e soci l'ultima fatica dei Sensible Software condivide l'azione frenetica, la violenza a go-go, la difficoltà di alcune missioni e la gestione dei soldati, che possono essere controllati tanto singolarmente che in gruppo. Se ancora non avete avuto modo di apprezzare le meraviglie di *Syndicate*, è davvero ora di farlo!

Le prime missioni sono ambientate nello scenario medio orientale. Se siete abbastanza bravi da arrivarci, più avanti troverete ad aspettarvi una intera base aliena, il Medio Evo ed altre insidiose novità. Lo schema di gioco, comunque, é sempre lo stesso del predecessore, frenetico e coinvolgente ai massimi livelli. Un mouse in perfetto stato é indispensabile!

zooka, utilizzabili con la pressione contemporanea di entrambi i pulsanti del mouse. In qualunque momento, poi, è a nostra disposizione la mappa globale del livello, utilissima per le pianificazioni strategiche che sono la chiave del successo nelle missioni più impegnative, insieme a una corretta gestione delle risorse umane. Il plotone di partenza, infatti, può essere suddiviso in gruppetti, che controllano la zona in cui vengono lasciati inoperosi mentre il giocatore prende la testa di altri uomini.

Se le potenzialità a nostra disposizione non mancano, bisogna dire altrettanto dei nemici, spesso appostati benissimo ed equipaggiati con micidiali armamenti a lunga gittata. Oltretutto *Cannon Fodder 2* è ancora più difficile del primo episodio, che già si distingueva per le fasi davvero complicate - qualcuno ricorda il diciannovesimo livello? Ma non temete, i Sensible hanno pensato bene di lasciare, sparsi per i livelli più impervi, e pronti per l'uso, nuovi e devastanti mezzi militari, che si vanno ad aggiungere a tutti quelli già presenti nel predecessore.

Ma e le novità rispetto a *Cannon Fodder*? Purtroppo sono tutte qui. È vero che la struttura di gioco era (ed è) vincente, però sarebbe stato lecito aspettarsi qualcosa di più da questo secondo episodio. La grafica, va detto, è un po' migliorata, ci sono tanti livelli nuovi per una sfida già aperta, ma tutto questo assomiglia più al contenuto di un data disk che non ad un reale sequel. Pare, insomma, che negli ultimi tempi vadano di moda i finti seguiti: è stato così per *Doom 2*, succede ora lo stesso con *Cannon Fodder 2*. Ma finché la qualità è così elevata il divertimento, ci potete giurare, non manca. E per le novità, quelle vere, non ci resta che aspettare il terzo episodio...

Simone Bechini

Genere Azione
Casa Virgin
Sviluppatore Sensible Software

- 72 nuovi livelli tutti da scoprire
- Nuovi, interessanti scenari
- Nuove armi e mezzi militari aggiuntivi
- Presentazione super

- Mancano sostanziali elementi di novità
- La difficoltà di alcuni livelli particolarmente ostici potrebbe portare sgradevoli frustrazioni

Versione Amiga

Per giocare *Cannon Fodder 2* è sufficiente - udite udite - un Amiga 500 equipaggiato con l'ormai consueta espansione a 1 mega di RAM e soprattutto un mouse perfettamente funzionante, pena una serie infinita di crisi isteriche. Il nuovo prodotto dei Sensible Software occupa tre dischetti, di cui uno dedicato alla bellissima canzone digitalizzata ed alle buffe immagini dell'allegra brigata di Jon Hare; gli altri due contengono invece i 72 livelli inediti, realizzati con ancora maggiore cura grafica. Non c'è che dire, i programmatori inglesi ci sanno fare con la macchina di casa Commodore!

Versione PC

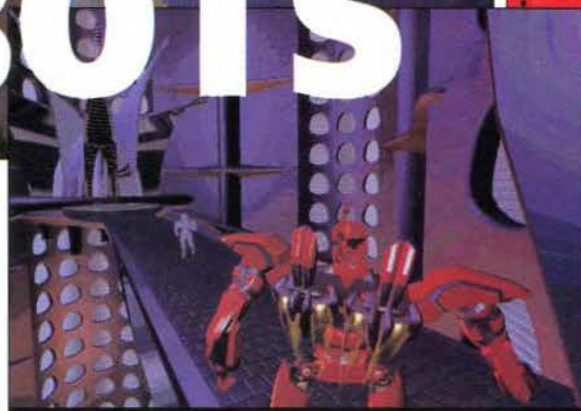
Dopo la conversione di orrimo livello di Cannon Fodder, è lecito attendersi qualcosa di praticamente identico a quanto provato su Amiga.

Data la difficoltà, forse eccessiva, di alcuni livelli di *Cannon Fodder*, non so in quanti saranno riusciti a completare lo splendido gioco dei Sensible Software. Paolo Paglianti ce l'ha messa tutta per darvi le dritte giuste, ma sicuramente in molti saranno ancora infognati in qualche giungla, assaliti da miriadi di nemici. Quanto ai valorosi vincitori, oggi Jon Hare e compagni hanno lanciato una nuova sfida, forse ancor più impegnativa della precedente. Se avete passato notti insonni con *Cannon Fodder*, non rimarrete delusi dalla seconda puntata della serie, anche se è priva di sostanziali elementi di novità: ci sono comunque 72 nuovi livelli, in veste grafica ancor più accattivante ed ambientati in inediti scenari che vi aspettano ansiosi di illustrarvi le mille insidie che nascondono. Non lasciatevelo scappare!

CURVA INTERESSE PREVISTO

La presentazione di *Cannon Fodder 2* é davvero spassosa.

RISE of the ROBOTS

Grafica renderizzata in SVGA e musiche di Brian May fanno da sfondo a *Rise of the Robots*, l'attesissimo picchiaduro della Time Warner/Mirage più volte annunciato e rimandato. Ora è finalmente pronto a essere sottoposto al nostro insindacabile giudizio: K-gioco o K-delusione?

Vince la seconda ipotesi con dieci voti a favore. Vediamo perché: da diversi mesi *Rise of the Robots* è stato annunciato come il probabile fuoriclasse dei picchiaduro e non c'era motivo per non crederci. Le foto in alta risoluzione facevano bella mostra nelle pagine delle riviste del settore e tutti ne parlavano con entusiasmo. E, del resto, come biasimarli? Sulla carta, *Rise of the Robots* funzionava benissimo: era quel capolavoro che tutti si aspettavano. Purtroppo, però, al di là della bellezza dei robot e degli ambienti, al di là delle musiche firmate dall'ex-Queen, c'è ben poco di innovativo e, soprattutto, di giocabile.

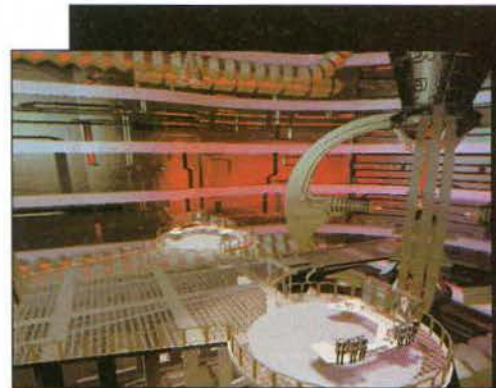
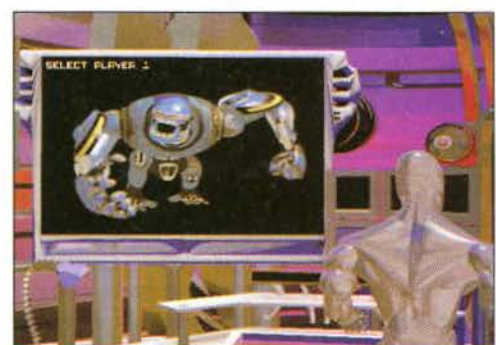
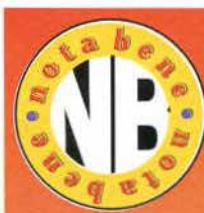
Rise è ambientato nella città-stato di Metropolis 4, una futuristica megalopoli dove ha sede la Electrocorp, multinazionale leader nella produzione di robot. Nell'azienda gli operai sono stati da tempo sostituiti da droidi progettati per questo compito, coordinati da una sorta di super-droide: il poliforme Supervisore. Tutto andava bene finché il cervello elettronico del Supervisore venne infettato da un potente e pericoloso virus informatico che, in breve tempo, riprogrammò la sua memoria trasformandolo in un

dittatore assetato di potere. Tutti i robot dell'azienda iniziarono a pensare da soli e isolarono l'Electrocorp, il loro nuovo "regno", dal resto della città. Ora l'edificio è interamente sotto il controllo delle macchine impazzite, mentre i dirigenti dell'azienda sono disperatamente alla ricerca di una soluzione per riparare all'enorme danno economico. Dopo diverse ipotesi si è giunti alla conclusione che l'unico modo di riportare la situazione alla normalità consiste nel mandare nell'edificio un cyborg, un robot comandato da un cervello umano e quindi immune al virus che ha fatto impazzire le altre macchine. Toccherà quindi a voi comandare il cyborg e riportare la normalità nell'edificio della Electrocorp, distruggendo il Supervisore e i robot di sentinella che vi ostacoleranno la strada.

Purtroppo, al di là della bellezza dei robot e degli ambienti, al di là delle musiche firmate dall'ex-Queen, c'è ben poco di innovativo e, soprattutto, di giocabile

Questo background potrebbe fare da sfondo a una bellissima avventura, un complesso gioco d'azione, insomma, a qualsiasi tipo di gioco... ma alla Instinct Design hanno preferito farne un picchiaduro. E questa scelta si rivela, purtroppo, ben poco azzeccata. Gli ingredienti di un titolo vincente ci sono quasi tutti: bella grafica, sonoro accattivante, storia coinvolgente e tanta, ma tanta attesa e curiosità da parte del pubblico; manca, però, un fattore molto importante che i programmatori hanno tralasciato (o tenuto poco in considerazione): la giocabilità. *Rise of the Robots*, infatti, non è quel grande gioiello che era stato annunciato diverso tempo fa: i programmatori si erano lasciati sfuggire commenti entusiastici sulla lavorazione senza mostrare niente di concreto, avevano fatto promesse sul rivoluzionario gameplay, ma ben poco di quello che hanno detto è apparso nel gioco, o ha, quantomeno, raggiunto i risultati da loro sperati. Facciamo qualche esempio: il complesso e realistico sistema di "rivelamento colpi" di cui si vantavano i programmatori potrebbe anche non esserci e non se ne sentirebbe affatto la mancanza; il numero limitato di mosse avrebbe dovuto rendere *Rise of the Robots* immediato da giocare fin dalla prima partita, e questo è vero, ma negli incontri si avverte una lacuna per quanto riguarda i colpi, e le azioni di gioco sembrano tutte uguali; le elaborate routine di Intelligenza Artificiale che avrebbero dovuto assicurare una sfida totale tra la macchina e il giocatore sono bene o male le stesse che si trovano in *Street Fighter*, *Mortal Kombat* e *Body Blows*.

Purtroppo *Rise of the Robots* è tutto qui: sei combattimenti contro altrettanti nemici e poi le congratulazioni dei programmatori per avere terminato il gioco. Certo, non manca la possibilità di sfidare un amico utilizzando uno qualsiasi dei robot escluso il Supervisore, ma non basta, e la longevità ne risente.

Il gioco è corollato da piccole sequenze animate, realizzate con il 3D Studio, che mostrano l'evolversi degli avvenimenti; si tratta di animazioni realizzate con molta cura che, però, non sfruttano pienamente

La grafica di *Rise of the Robots* è innegabilmente di ottima fattura: fondali e sprite renderizzati, animazioni fluide e attenzione maniacale ai dettagli. La giocabilità, però, è piuttosto limitata e la longevità non è da meno: con solo 6 lottatori durerà ben poco.

Giocando contro un amico è possibile scegliere quale robot fargli controllare. Il primo giocatore, però, può comandare solamente il cyborg: sarebbe stato bello poter scegliere tra tutti i robot, ma a quanto pare, quelli della Mirage hanno preferito fare così. Contenti loro...

A parte la veste grafica d'eccezione, *Rise of the Robots* è un picchiaduro come tanti altri e non è difficile trovare altri titoli simili, magari migliori. Ci sarebbe *Mortal Kombat*, ad esempio, uno dei più bei giochi del genere, ottimamente convertito per PC. A gennaio, poi, dovrebbe uscire l'attesissimo seguito, ancora più bello e sanguinolento. Gli appassionati dei picchiaduro non devono inoltre farsi sfuggire *One Must Fall*, giocabilissimo titolo della Epic MegaGames che trovate recensito su questo stesso numero di K. Se mettete insieme la bellissima grafica di *Rise of the Robots* e la giocabilità immediata di *One Must Fall*, otterrete il beat'em up definitivo, ma questo non è possibile, quindi vi consiglio di comprare a occhi chiusi il titolo della Epic: a conti fatti è il migliore.

Il cyborg ECO 35-2 in tutto il suo splendore. La CPU è stata sostituita da un cervello umano, che gli garantisce l'immunità dal virus che ha fatto impazzire i robot della Electrocorp. Dotato di estrema agilità e intelligenza, il cyborg ha però un punto debole: può soffrire di stanchezza mentale proprio come un umano.

Il droide Sentinel è uno dei più difficili da battere ed è anche uno dei più belli graficamente. Se riuscirete a batterlo, dovrete affrontare il Supervisore nel match finale.

la grande capacità di immagazzinamento dati del supporto ottico: gran parte del CD è vuota e avrebbe potuto contenere molte immagini in più. È un aspetto marginale, certo, ma visto che oltre a questo non c'è molto altro, tanto valeva avere qualcosa di più da fare vedere agli amici prima di cadere nella banalità dei combattimenti.

Altro vanto dei responsabili della Time Warner Interactive è la presenza di Brian May, chitarrista degli immortali Queen, le cui canzoni "The Dark" e "The Resurrection" (tratte dal suo primo album solista "Back to the Light") fanno da colonna sonora al gioco. Il fatto che un artista del calibro di Brian May sia stato chiamato per la realizzazione di *Rise of the Robots* dimostra quanto la software house credesse nel suo nuovo titolo. A torto.

Paolo Verri

Genere: Picchiaduro
Casa: Time Warner/Mirage
Sviluppatore: Instinct Design

- Ottima grafica renderizzata
- Musiche di Brian May
- Sequenze animate di qualità

- Poca giocabilità
- Poche mosse a disposizione
- Solo sei combattenti

Versione PC/CDROM

Rise of the Robots **necessita di almeno un 386 a 25MHz e 4 Mega di RAM per funzionare in bassa risoluzione. La configurazione ottimale per giocare in alta risoluzione, però, richiede un 486 a 66MHz, 8 Mega di RAM, CD-ROM a doppia velocità, una SVGA veloce e un joystick. L'unica scheda audio supportata è la SoundBlaster. Il gioco funziona direttamente da CD e non richiede installazione, eccezione fatta per il file di configurazione.**

Versione PC

Tra non molto dovrebbe uscire la versione su dischetti che sarà virtualmente uguale a quella su CD (tranne per quanto riguarda le varie sequenze animate).

K VOTO

790 PC CD-ROM

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Quella di *Rise of the Robots* è sicuramente la migliore grafica mai apparsa in un picchiaduro per PC. Purtroppo, però, questo non significa che sia il migliore della categoria... semplicemente è quello più curato graficamente. Per il resto, è poco più che discreto: mosse limitate, combattimenti noiosi e ben poca giocabilità. *Rise of the Robots* potrà anche piacervi per i primi dieci minuti, ma presto vi stancherete di ripetere sempre la stessa sequenza di colpi. È un vero peccato, perché ben pochi titoli possono vantare una presentazione di questo livello. Insomma, una bella occasione sprecata nel peggiore dei modi: la Mirage ha imparato a volare ma si limita a planare. Speriamo solo che la prossima volta non incappi nello stesso fatidico errore.

CURVA INTERESSE PREVISTO

PROPRIO PER TUTTI!

Per rendere accessibile il gioco a tutti, la Instinct Design ha realizzato due versioni di *Rise of the Robots* (che comunque si trovano sullo stesso CD-ROM): una in alta e una in bassa risoluzione. Per renderlo adatto ai PC meno potenti, è inoltre possibile eliminare le ombre e l'effetto "scuotimento" dello schermo che accompagna ogni colpo, sottolineandone la potenza.

NEWEL srl
computers e videogames

20125 Milano
Via Mac Mahon, 75
Informazioni 02/39260744 (5 linee)
Ordini fax 02/33000035 (2 linee)

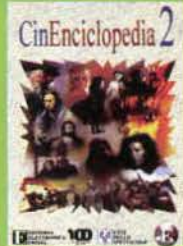
TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA

CD ADULTI

101 SEX POSITION 1 — 79.000
50 posizioni descritte e dimostrate. Vietatissimo !
101 SEX POSITION 2 — 79.000
Altre 50 posizioni ampiamente dimostrate. Grafica super.
ALL BEAUTIES — 69.000
Oltre 600 MB di immagini e mini films anche SVGA
AMATEUR MODELS 2 — 59.000
Centinaia di fotografie con bellissime fotomodelle.
AMERICAN GIRLS — 69.000
Tutte, ma proprio tutte le ragazze di PLAYBOY.
AMERICAN GIRLS 2 — 69.000
Nel frattempo se ne sono aggiunte altre.
ASIAN HOT PICS — 39.000
Bellisime ragazze orientali proprio per tutti i gusti.
BEAVERLY HILLBILLIES — 69.000
Nuovissimo e provocantissimo full lenght hard movie.
BODACIOUS BEAUTIES — 79.000
Immagini digitalizzate di alta qualità in alta risoluzione.
BUBBLE BUTS — 49.000
Eccezionale raccolta movie per Windows con i migliori fondoschiena.
BUSTY BABES VOL. 2 — 79.000
1000 immagini, dalle più autorevoli riviste per adulti americane
CALIFORNIA BEAUTIES — 79.000
Centinaia di immagini HARD selezionatissime HI-RES.
CENTERFOLDS ON DISC — 89.000
250 immagini con le più belle nudità femminili.
COME PLAY WITH ME — 99.000
Originale Hard-Adventure virtuale multimediale.
COVER GIRLS VOL. 1 — 49.000
200 foto di stupendi nudi comprendenti le più belle e famose modelle.
CROWBERRY — 39.000
Per gli amanti dell'hard di colore, fantastici movies per Windows.
DEEP THROAT GIRLS — 79.000
Veramente bello questo CD con eccellenti movie per Windows.
DIGITAL DELIGHTS — 69.000
Nuove immagini Hard che non vi faranno dormire la notte.
DIRTY ADULT CART. V. 2 — 69.000
Seconda serie di questi stupendi cartoni animati Hard.
DIRTY ADULT CARTOONS — 69.000
Alcune delle fiabe più famose in chiave Hard.
DREAM MACHINE — 119.000
La ragazza dei tuoi sogni? Unici limiti i tuoi desideri e la tua libidine.
EROTIC DREAMS — 69.000
Stupendi movies in cui immaginare l'impossibile È possibile.
EROTIC DREAMS II — 69.000
Senza neanche farlo apposta, ecco il fatidico secondo volume.
EROTIC LANDSCAPES — 89.000
Mini Movies Video for Windows di stupende ragazze tutte nude per voi.
FAO VOL 1 — 59.000
Tantissime animazioni e immagini Hard
FAO VOL 2 — 59.000
Il naturale seguito del primo
FAO VOL 3 — 59.000
Il naturale seguito del secondo

GARO COLLECTION — 49.000
Eccezionale raccolta di nudi di bellissime ragazze orientali.
GIRLS FROM BIG EAST — 79.000
660 MB di piccanti immagini + bonus di animazioni.
GIRLS OF J STEVEN — 69.000
Da Perithouse, il meglio.
HENPECKING — 39.000
Ottima serie di Movies Hard Video for Windows
HIDDEN OBSESSION — 59.000
Un film hard vero e proprio 90 minuti con Janine !!
HOOTER HEAVEN — 59.000
Non crederete ai vostri occhi, le più grandi maggiorate americane.
HOT MOVIES — 39.000
Nuovissima serie di hard Movies Video for Windows.
INSATIABLE WOMAN — 39.000
Hard Movies stupendi esclusivamente con ragazze orientali.
INTIMATE JOURNEY — 59.000
Tantissimi Hard Movies Quicktime for Windows.
KAMA SUTRA CD — 69.000
La famosa arte Indiana in questo CD Tutte le posizioni !
LA TRAVIATA — 39.000
2600 GIF hard per tutti i generi e gusti.
LADY IN SPAIN — 69.000
Eccezionalmente Hard le avventure in Spagna di 3 amiche.
MASSIVE MELONS — 59.000
Di cosa stiamo parlando ? Pensate a quello... State pensando giusto !!!
MOVIE FOR THE NIGHT — 39.000
Ulteriore nuovissima serie di movies assolutamente hard per Windows.
MY ASIAN LADIES VOL.1 — 39.000
Centinaia di ragazze orientali fotografate nelle posizioni più erotiche.
MY ASIAN LADIES VOL.2 — 39.000
Vedi vol.1.
NATURE'S BOUNTY — 39.000
Finalmente dei film hard per DOS in formato .FLI.
NEW HOT PICS — 59.000
Ultimissima raccolta Super Hard con immagini e movie.
PASSION TOYS — 49.000
Tantissime ragazze che si trastullano con giocattoli molto... particolari.
PEEP SHOW — 39.000
Recentissima release di hard mini-movies Video for Windows.
SAKURA — 39.000
Centinaia di immagini Hard per tutti i gusti usi e costumi.
SHARE THE HEAT — 39.000
Stupende ragazze in questa nuova serie di movies hardper Windows.
SOUTHERN BEAUTIES — 79.000
Stupende girls nelle posizioni piu' erotiche.
UNDERGR.ADULT REF.LIB — 59.000
Nuovissima raccolta di immagini SUPER HARD HI-RES.
VAMPIRE'S KISS — 99.000
Hard Adventure in un castello medioevale. Scenari renderizzati 3D.
VIDEO MAGAZINE VOL.1 — 69.000
QuickTime Windows all'insegna dell'hard più provocante.
VIRTUAL VIXENS — 99.000
Dove la fantasia diventa Realtà Virtuale. Hard adventure.
WOMEN OF VENUS — 59.000
Oltre 400 foto dalla Venus International Swimsuit Pageant !!
WORLD'S BEST BREASTS — 49.000
Dal titolo si capisce che ci sono le migliori maggiorate del mondo.

CD UTILITY

Airbrush Portfolio — 99.000
Photo-cd con più di cento stupende immagini fantasy.
America's Prem.Sh.ware — 59.000
Ultimi arrivi in fatto di Shareware, e vasta raccolta di immagini a colori.
Best of Shareware — 39.000
Il migliore e più recente Shareware per Dos selezionato per voi.

Best of Windows Shar. — 39.000
Il migliore e più recente Windows Shareware selezionato per voi.
CD Master — 59.000
La migliore interfaccia per la riproduzione professionale di CD-AUDIO.
Cica Windows — 69.000
Triplo CD con svariate centinaia di utilities per Windows datate 1994.
Clip Art Cornucopia — 49.000
Migliaia di nuve clip art per tutti gli usi desk-top.
Corel Photo Sampler — 39.000
Vasta collezione di immagini varie da usare con Corel Draw, e non solo.
Current Shareware Vol.2 — 69.000
Secondo volume di questa fortunatissima serie.
Dr. Clipart — 39.000
Migliaia di nuve clip art per tutti gli usi desk-top.
Dr. Graphics — 39.000
Utilities, convertitori, immagini e tutto cio' che serve per la grafica.
Dr. Music Lab — 39.000
Utilities, manipolatori, suoni e tutto cio' che serve per la musica.

Games to Treasure — 49.000
7000 files di giochi per tutti i gusti . Un vero tesoro !!!!
Gif Galaxy — 69.000
Centinaia di nuove immagini Gif per tutti gli usi e gusti. Svariati generi.
Kodak Photo CD — 49.000
Trasforma il tuo CD ROM in un lettore di Photo CD
Mega Movie Guide 3.0 — 99.000
Nuovissima e recentissima enciclopedia del cinema con foto e filmati.
Monster Media 94 — 59.000
Nuovissima raccolta shareware aggiornatissima.
Monster Media 94 Vol.2 — 59.000
Incredibile !!!! Un ulteriore aggiornamento dell'aggiornatissimo.
Night Owl Windows V13 — 69.000
Ultimo update disponibile per questa eccezionale raccolta Shareware.
Photo CD Workshop — 59.000
Laboratorio fotografico professionale per Windows.
Shareware On Line 4 — 39.000

Ultimo arrivato anche per la famosa serie ON-LINE.
Simtel '94 — 59.000
2 CD pieni di nuovissimo shareware datato Marzo 1994.
Software Vault Emerald — 49.000
Ultimo nato in casa Vault e ovviamente non poteva deludere.
Software Vault Platinum — 49.000
Centinaia di files, programmi e utility per DOS/WINDOWS.
Software Vault Windows — 39.000
Centinaia di files, programmi e utility esclusivamente per Windows.
Sound Blaster MM Exp. — 39.000
Musiche di tutti i generi per sfruttare a fondo questa grandiosa scheda.
Sound Sensations — 39.000
Generosa raccolta di file musicali, midi, campioni e utility.
Virtual 3-D — 49.000
Immagini e animazioni 3-D di svariati generi. Occhialini inclusi.
World Atlas version 4 — 69.000
Atlante meraviglioso per il tuo PC sotto Windows o Ms Dos a richiesta.

CD EDUCATIVI

3D Body Adventure — 99.000
Programma di anatomia umana tridimensionale, con occhialini.
Adam,mondo dei numeri. — 99.000
Corso di matematica in 6 volumi separati , per ragazzi dai 10 ai 15 anni
Corso di Inglese — 149.000
Corso di INGLESE in ITALIANO. 30 lezioni con molti esercizi per tutti.
Dizionario Enciclopedico — 489.000
Enc. multimediale in italiano, oltre 100.000 lemmi e 1300 immagini.
Dizionario Italiano — 249.000
Completo ed aggiornatissimo vocabolario della lingua italiana.
Dizionario Italiano Win. — 199.000
Aggiornatissimo vocabolario della lingua italiana per Windows.
Elvis on CD-ROM — 49.000
La vita completa della STAR del ROCK N' ROLL su CD-ROM.
L'Egitto dei Faraoni — 79.000
Completo viaggio multimediale nella storia di questo antico popolo.
La Div.Commedia Comp. — 269.000
Versione integrale di Inferno, Paradiso e Purgatorio.
Languages of the world — 59.000
Il piu' completo traduttore multi lingue esistente
Mondiali di Calcio — 29.000
Completa enciclopedia sulla storia dei mondiali di calcio.
Mondo Animale — 59.000
Foto e commenti di quasi tutti gli animali del mondo. In italiano
Roberto Rossellini — 99.000
Biografia, Filmografia, Sceneggiature con immagini e movie del regista.
Solar System OUR — 39.000
I pianeti, le stelle, le costellazioni e tutti i dati del nostro sistema solare.
Stelle Pianeti e dintorni — 69.000
Foto, animazioni e sonoro Super CD di Astronomia.
Super Space — 39.000
Le più belle foto esistenti scattate dai satelliti della NASA.
Viaggi nel Mondo — 59.000
È una completa enciclopedia multimediale su tutti i paesi del mondo.

6 linee per ordinare tel. (02) 33000036

CD MEDIA PRODUCTS

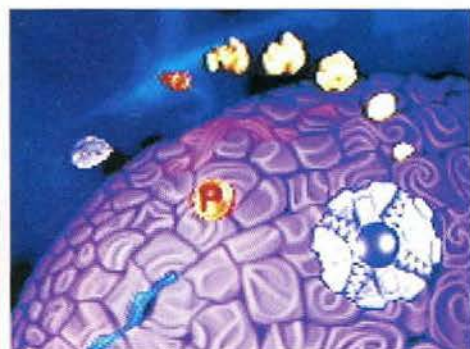
AD UN PREZZO IPERGALATTICO SOLO £. 29.000

CD - GAMES

Titolo	Prezzo
7th Guest	49.000
Aegis Guardian of Fleet	79.000
Armored fist	109.000
Beneath a Steel Sky	139.000
Colonization - Civilization II	99.000
Cover girl strip poker	69.000
Cyberwar - Lawmowerman 2	139.000
Doom Explosion + Util.	59.000
Doom II	89.000
Doom Mania	39.000
Dragon's Lair	89.000
Falcon Gold CD	109.000
FIFA Intern. Soccer CD + joystick	99.000
Inferno	119.000
Lawnmover Man	69.000
Mad Dog McCree	49.000
Mad Dog McCree II	69.000
Megarace	49.000
Microcosm	49.000
Monkey Island	29.000
Myst	offerta
Nascar - Racing	139.000
Novastorm	119.000
Powerblade	79.000
Rebel Assault	79.000
Return to ZORK	69.000
Reunion	99.000
Rise of the Dragon	99.000
SeaWolf	139.000
Secret Weapoon of Luftwaffe	39.000
Simcity 2000	99.000
Summer + Winter Chal.	29.000
Syndicate	129.000
T.F.X.	79.000
Tennis Int. Open	99.000
Terminator Rampage	149.000
Theme Park	109.000
Tornado + Desert storm	89.000
Tornado+Op.Des.Storm	99.000
Under a Killing Moon	139.000
Wing Commander 3	offerta

MEGA OFFERTE NATALIZIE

SUPER STAR

Il malvagio Professor Shaumund è tornato all'attacco, più spietato e agguerrito che mai: astronavi aliene, campi di asteroidi e meteoriti si stanno dirigendo a grande velocità verso la Terra... Indovinate un po' chi dovrà salvare l'universo anche stavolta?

Questa astronave è particolarmente pericolosa: lancia delle palle di fuoco che possono distruggervi in pochissimo tempo.

Ebbene sì, ancora una volta, si tratta proprio di voi! Il miglior pilota della Galassia, ai comandi di un nuovissimo e potentissimo Panther PX2, dovrà affrontare i loschi intrighi del malvagio professore e proteggere a tutti i costi la bellissima principessa Voi Levi (ma se vi aspettate *quel* genere di riconoscenza potete anche scordarvelo... lo sappiamo come sono queste principesse spaziali!).

E poi, in fondo, trama a parte, se togliamo un po' di ray-tracing, i power-up e i boss di fine-mondo (tutte cose indispensabili per la creazione di un moderno sparatutto), ciò che rimane è una versione riveduta e corretta di *Asteroids*. I patiti degli spara-e-fuggi si troveranno sicuramente a loro agio in mezzo alla confusione dei livelli più avanzati (tra schegge impazzite di meteoriti che vi arrivano addosso e astronavi giganti che sparano raggi di energia dovunque), mentre cercheranno di raggiungere quel dannato bonus e contemporaneamente cambiano arma per distruggere un asteroide dorato particolarmente resistente...

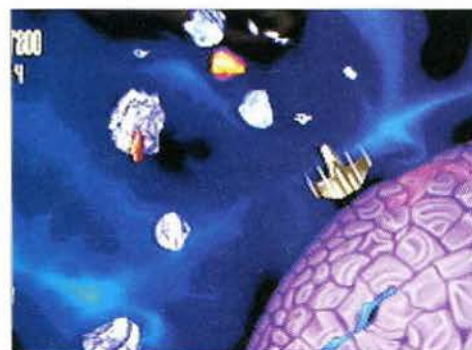
La realizzazione tecnica, la cura con cui il livello di difficoltà e l'azione di gioco sono stati calibrati e, soprattutto, la colonna sonora, meritano certamente le lodi di tutti noi amanti del genere sparatutto.

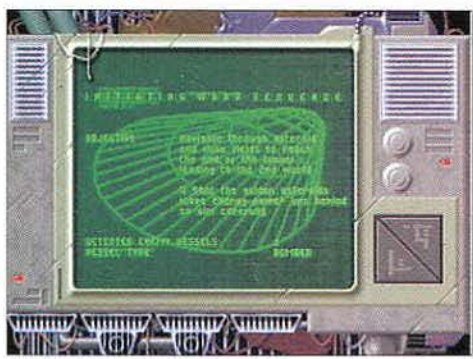
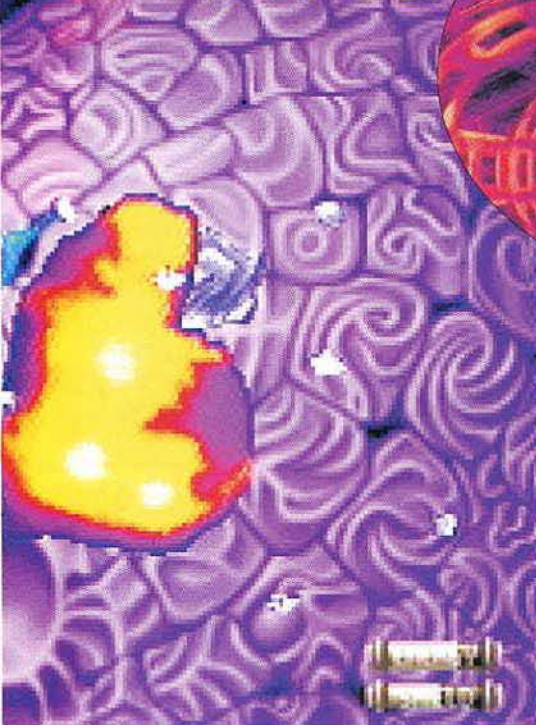
Ciò non toglie che, se escludiamo un livello bonus in visuale soggettiva alla fine di ogni mondo, la ripetitività delle situazioni è abbastanza annoiante, per non parlare dei fondali che rimangono sempre gli stessi all'interno di un mondo, senza cambiare di un pixel. Il sistema di password, d'altronde, non permette al giocatore di procedere più di quanto non avrebbe fatto con le singole energie di una partita: insieme alla posizione vengono salvati i dati relativi al numero delle vostre navi, al livello di bonus accumulati, ecc. Questo significa che, anche se inserirete la password per rigiocare quel dannato punto, vi ritroverete esattamente nella stessa situazione che avevate appena lasciato prima del Game Over. Si tratta evidentemente di riuscire a sfruttare al massimo la situazione da quel punto, ma è abbastanza frustrante vedere così mal ripagata la nostra costanza e il nostro impegno.

La realizzazione tecnica, la cura con cui il livello di difficoltà e l'azione di gioco sono stati calibrati e, soprattutto, la colonna sonora, meritano certamente le lodi di tutti noi amanti del genere sparatutto

Gli sprite, come dicevo, sono realizzati in ray-tracing (tranne quello della vostra nave, che è grigio e piatto, decisamente poco attraente), e la rotazione degli asteroidi è decisamente ben fatta.

Mentre i livelli che affronterete si faranno man mano più ardui, potrete collezionare una serie di armi speciali (cannoni al plasma, proiettili di energia rimbalzanti, ecc.): ognuna di queste armi può essere potenziata fino a raggiungere un massimo stabilito, grazie ai power-up. Questi bonus (in verità, tutti i bonus) vengono gentilmente forniti dagli ultimi pezzi di asteroide (quelli che, una volta colpiti, non si dividono più ulteriormente ma vengono definitivamente distrutti).

Oltre ai soliti power-up, potrete trovare delle vite-extra, delle mega-bombe, delle fiammate

Dividere gli asteroidi in tanti piccoli pezzi può essere pericoloso: meglio occuparsi di un singolo asteroide per volta, se ce la fate!

Ecco lo schermo di selezione delle armi speciali che troverete a bordo delle astronavi nemiche. Come vedete, non sono poche.

Qui sopra e in alto potete vedere un'immagine della sezione a tunnel e lo schema "tecnico" di questo livello.

che vi proteggono ruotando attorno a voi per pochi secondi, ecc. La vostra nave ha un valore di "punti-danno" che viene espresso da una barra nella parte bassa e destra dello schermo. Subito sotto questa barra ce n'è un'altra che indica il valore dei vostri scudi di energia. Premendo verso il basso la leva del joystick potrete azionare tali scudi in modo da assorbire il danno e lasciare illeso lo scafo: purtroppo tale manovra, spesso, si confonde con i giri tortuosi che sarete costretti a compiere per sfuggire ad asteroidi e alieni e al movimento in avanti della nave.

Le armi speciali che raccoglierete sotto forma di bonus sono richiamabili su schermo premendo la barra spaziatrice: potrete selezionare l'arma che più vi aggrada in quel momento e decidere se usarla attivamente oppure se potenziarla con i power-up continuando a usare quella vecchia.

Nel complesso si tratta di un gioco difficile e divertente, sicuramente adatto agli amanti del genere, ma ben poco originale e innovativo, e dotato di un sistema di controllo (sia da tastiera che da joystick) non particolarmente funzionale.

Yuri Abietti

Genere Sparatutto
Casa Team 17
Sviluppatore Bloodhouse

- Azione di gioco veloce e frenetica
- Molti sprite, power-up, bonus e mostri di fine livello
- Grafica notevole (sprite in ray-tracing)
- Musica eccezionale (soprattutto l'intro)

- Concept di gioco assolutamente clonato
- Nessuna parvenza di originalità o di innovazione
- Sistema di controllo decisamente poco intuitivo

Versione AMIGA 1200

Il gioco risiede su 5dischetti ed è installabile su hd. La grafica è ben realizzata e anche la musica è divertente e incalzante. Il sistema di controllo non è particolarmente intuitivo o comodo. Purtroppo, per le sorti dell'Amiga serve qualcosa di decisamente più "pensato" e originale di questi sparatutto fatti un po' in serie, anche se belli e ben realizzati.

Versione AMIGA CD32

Un CD per una versione dotata di un'unica caratteristica veramente importante: l'implementazione dei comandi gestibili dal joypad a quattro pulsanti del CD32, che eliminano i difetti del sistema di controllo della versione 1200.

K VOTO

825 AMIGA 1200

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Non che ci sia molto da dire riguardo a *Super Stardust* oltre a ciò che già è stato detto nella recensione... È un titolo particolarmente adatto a tutti quelli che amano il genere di giochi sparatutto in modo incondizionato e mangiano astronavi e bonus alla mattina, conditi con caffelatte e power-up... Per tutti coloro che ricordano il grande *Asteroid* questo gioco può certamente rappresentare un'esperienza divertente e, in qualche modo, nostalgica... Purtroppo, se quello che cercate è un nuovo *Project-X* o qualcosa di assolutamente originale, non vi posso che sconsigliare questo titolo, che è privo di particolarità uniche e mai viste prima...

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni
0 1 2 3 4 5

NB nota bene

Se volete uno sparatutto vecchio tipo, ma realizzato veramente bene e con tutte le caratteristiche per incollarvi al video per almeno una settimana, allora correte al vostro negozio di fiducia e portatevi a casa *Banshee*, della Core Design, senza neanche stare troppo a pensarci sopra: l'ambientazione e lo stile sono un po' diversi, ma mi sento di consigliarvelo senza riserve. Se volete rimanere fedeli al Team 17, d'altronde, non vi rimane che riprendere in mano *Alien Breed* e *Project-X*, due hit assoluti del genere che non hanno assolutamente bisogno di presentazioni.

Ecco la mappa dei livelli del secondo mondo: da qui potrete scegliere una delle sei zone disponibili, con differenti livelli di difficoltà, nemici, bonus e power-up.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Insieme alla Crystal Dynamics, l'Electronic Arts è senz'altro una delle software house più devote alla causa del 3DO. E con *Fifa International Soccer* si propone di accompagnare nel migliore dei modi il lancio europeo dell'Interactive Multiplayer.

Questo titolo è stato uno dei più fortunati cavalli di battaglia dell'EA nel corso dell'ultima stagione di vendite: nel formato cartuccia per console Mega Drive e Super Nintendo ha stazionato a lungo nei piani alti delle classifiche di vendita e anche la versione PC, uscita in un secondo momento, ha incontrato il favore del pubblico. Ma l'attenzione di tutti era volta a questa edizione per 3DO che, in virtù delle potenzialità hardware dell'Interactive Multiplayer, si proponeva di raggiungere lo stato dell'arte nel campo delle simulazioni calcistiche.

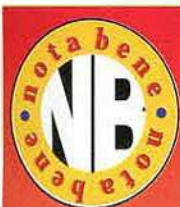
Fin dal momento in cui si inserisce il CD nella macchina, si viene travolti da una vera e propria orgia di effetti grafici e sonori

In effetti, fin dal momento in cui per la prima volta si inserisce il CD nella macchina, si viene travolti da una vera e propria orgia di effetti grafici e sonori, la cui spettacolarità inebria letteralmente il giocatore. La rappresentazione del campo di gioco non è più vincolata alla prospettiva isometrica che caratterizzava le precedenti versioni, ma si avvale di sette visuali differenti che possono essere selezionate in qualsiasi momento della partita. Alcune di queste prospettive inquadrano l'azione di gioco da un punto di vista molto ravvicinato e sono una vera gioia per gli occhi: in realtà, però, solo le visuali più sobrie -quelle che mostrano il campo da una posizione più distaccata- risultano utili ai fini concreti del controllo dei giocatori. Per avere una buona visione di gioco e poter creare trame offensive articolate è infatti indispensabile godere di un'ampia finestra visiva (*Sensible Soccer* docet).

Tutte le prospettive, comunque, sono direttamente ispirate alle riprese televisive e sanno seguire le azioni di gioco offrendo continue rotazioni sempre supportate da una fluidità ottima e da una buona velocità: da questo punto di vista è lecito affermare che *Fifa Int'l Soccer* sia il primo titolo che sfrutta l'hardware del 3DO per mostrare qualcosa di realmente nuovo. A tanta magnificenza sul fronte grafico fa da contraltare un'analoga abbondanza sonora: a parte la qualità digitale degli effetti campionati, quel che realmente stupisce è la gestione dinamica del sonoro che, in modo simile a quanto avviene col sistema iMuse nelle avventure della LucasArts, adatta tempestivamente il commento audio alle fasi di gioco: così, quando il ritmo ristagna il pubblico mugugna e fischia e quando le azioni si fanno spettacolari dagli spalti giungono applausi e cori che, oltretutto, variano a seconda delle squadre in campo (tanto per fare un esempio: giocando con la nostra nazionale si ascolta il familiare "I-ta-lia! I-ta-lia"!).

Insomma, il livello audio-video di questo titolo è talmente elevato e innovativo che, già dopo poche partite, si è conquistato a mani basse i prestigiosi bollini 'K sonoro' e 'K grafica'. Una volta superato lo shock iniziale e fatta l'abitudine a queste mirabilie, però, la nostra attenzione si è concentrata sul cuore del gioco, che in ogni simulazione calcistica pulsa in corrispondenza della giocabilità: e sotto questo punto di vista sono emersi alcuni limiti. Proprio per accentua-

Guardando queste immagini on è difficile pensare che si riferiscano a una partita trasmessa alla TV: la grafica è infatti di altissimo livello e le numerose inquadrature coinvolgono il giocatore come in una partita vera; gli unici interrogativi riguardano l'effettiva giocabilità di questo gioiello di programmazione.

NB nota bene

Non dobbiamo allontanarci di molto per trovare un titolo omologo a questo nella ludoteca dell'Interactive Multiplayer. Sempre nell'ambito della linea Electronic Arts Sports, è disponibile da parecchi mesi un altro classico delle simulazioni sportive: *John Madden Football*, che nella versione per 3DO è forse il miglior football americano siliceo sul mercato. Restando al football "nostrano", attendiamo per i primi mesi del '95 l'uscita di *Striker* per *3DO* della Coconuts Software. Per il Saturn Sega è invece stato annunciato *Victory Goal*: sempre calcio, sempre tridimensionale.

re al massimo la componente di spettacolarità, i programmatori hanno scelto di delegare alla CPU una parte del controllo dei giocatori. Quando la palla è in aria, per esempio, è possibile effettuare sforbiciate aeree o diversi tipi di colpi di testa, ma è il programma a scegliere il tipo di colpo: ci si limita a premere uno qualsiasi dei tre pulsanti del joypad e a osservare cosa viene fuori. Anche i tiri in porta denunciano delle pecche: sono un vero spettacolo, sia per le animazioni dei giocatori (il portiere, in particolare, fa delle parate strepitose) che per il bellissimo rumore secco della scarpa che colpisce il pallone, ma è molto difficile determinare la direzione del tiro; capita di liberarsi in area e trovare il portiere totalmente spiazzato: si tira mirando verso la zona scoperta della rete, ma il pallone va nella direzione opposta... cioè fra le braccia del portiere.

In linea di massima, si ha talora la sensazione di non avere il pieno controllo su ciò che avviene in campo, il che, come è noto, fa indispettire qualsiasi giocatore. Peccato, perché queste imperfezioni gettano un'ombra su un prodotto altrimenti eccezionale per realizzazione tecnica e innovazione.

Marco Rana

Anche nello schermo delle tattiche, la Adidas non perde l'occasione di fare pubblicità alle sue nuove scarpe da calcio...

Con il replay è possibile riguardare un'azione di gioco appena terminata da qualsiasi punto di vista.

Genere Sportivo
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Extended Play

- Effetti grafici strepitosi degni della macchina
- Audio digitale entusiasmante

- Sistema di controllo a tratti evanescente
- Ruolo eccessivo della CPU
- Marcature automatiche strettissime

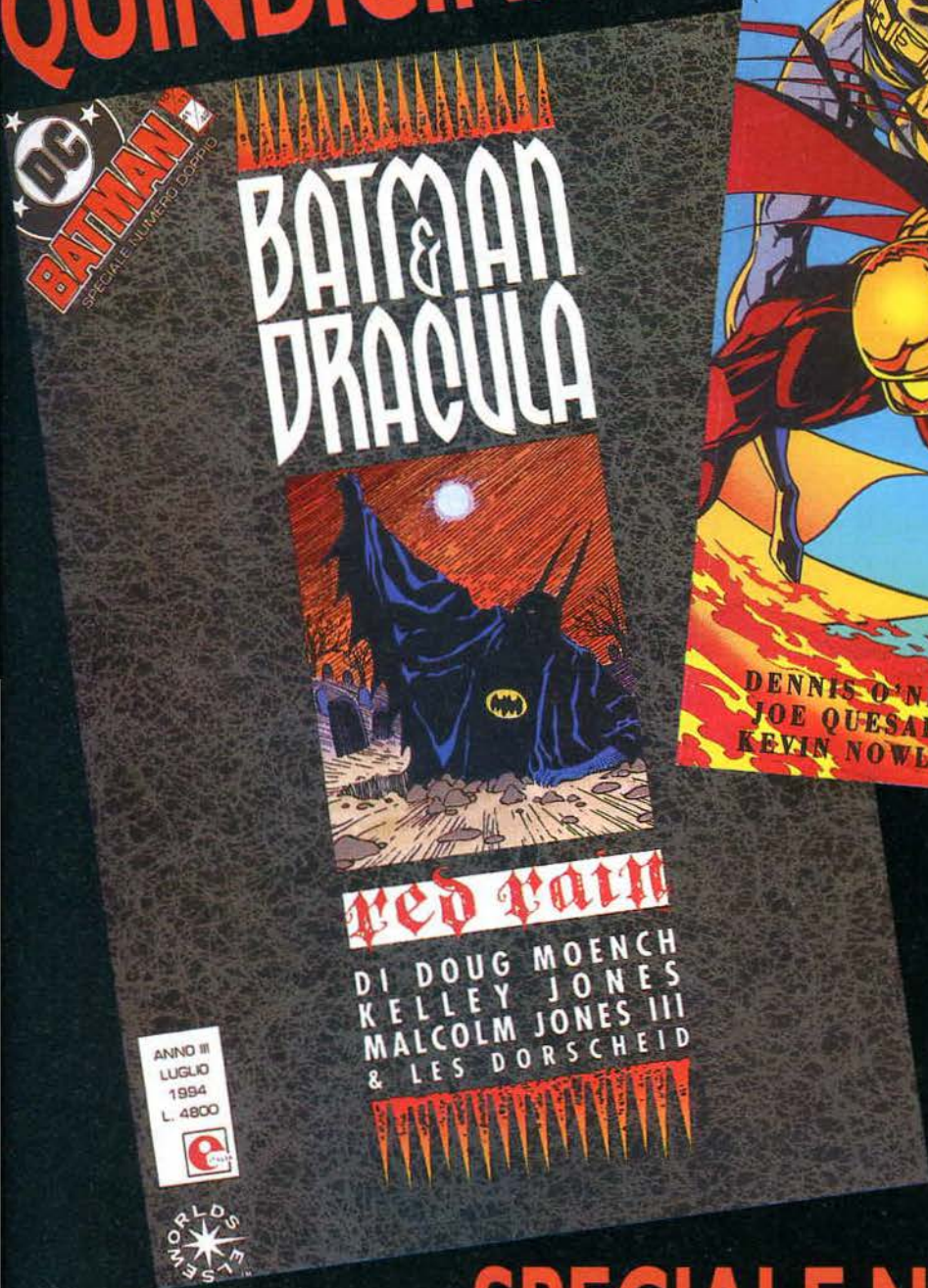
Versione 3DO

Non c'è alcun dubbio: oltre a essere la versione più spettacolare fra tutte quelle prodotte, *FIS* per 3DO è anche il gioco che più di ogni altro offre una dimostrazione valida delle potenzialità di questa macchina che, nonostante sia in circolazione da più di un anno, comincia solo ora a ricevere del software adeguato alle sue specifiche tecniche. Si sa che agli sviluppatori occorre del tempo prima di arrivare a padroneggiare i segreti più intimi di un nuovo hardware, ma con Saturn e Playstation alle porte occorre accelerare i tempi.

È inutile negare che le attese per questo titolo fossero altissime: fin dalla sua apparizione all'ultimo ECTS aveva destato un grande interesse presso gli addetti ai lavori. Purtroppo, però, *FIS* ha mantenuto solo a metà ciò che aveva promesso. Dal punto di vista grafico e sonoro si è confermato un vero spettacolo, capace di lasciare ammutoliti o chiunque. Ma la giocabilità ha in parte deluso: la CPU pecca di protagonismo nel controllo dei giocatori e le marcature automatiche sono così asfissianti che a volte risulta difficile costruire delle manovre ariose. Gli amanti del bel gioco possono rimanere fedeli a *SensiSoccer* o *Goal*, ancora imbattuti in quanto a giocabilità. *FIS* ha il compito di far vendere il 3DO in Inghilterra: probabilmente ci riuscirà, perché quando lo si vede in negozio è

CURVA INTERESSE PREVISTO

Grazie alla visuale ravvicinata è possibile giocare quasi "in prima persona", come se ci si trovasse effettivamente in campo.

Al termine di una partita vengono mostrate tutte le percentuali di gioco, proprio come accade in televisione.

CONSIGLI DALLA REGIA

Una piccola curiosità: *Fifa Soccer* è sponsorizzato dalla Adidas, che fa pubblicità alle sue nuove scarpe da football. Da questo punto di vista non c'è nulla di nuovo, dato che già *Goal!* era, per esempio, sponsorizzato in maniera analoga. Ma con la grande capacità di immagazzinamento di dati offerta dal supporto ottico, *FIS* si spinge più in là di alcuni marchi riportati sui cartelloni a bordo campo. Fra il primo e il secondo tempo vengono infatti proposte sequenze in FMV che ripercorrono i momenti più famosi nella storia dei Campionati del Mondo di calcio: ebbene, fra un gol e l'altro fa talora capolino lo spot dell'Adidas nella versione integrale che tutti abbiamo visto in televisione. ...Dobbiamo forse prepararci ai "consigli per gli acquisti" dopo ogni guardiano di fine livello?

NEWS MULTIMEDIA

FILM SU CD-ROM PER COMPUTER

La AVO Film, la famosa ditta distributrice di videocassette di Milano, ha iniziato a importare video su CD ROM per PC e Macintosh: entro dicembre troverete nei negozi *Divorce Law*, *Crystal Force*, *Cyber Peep Interactive* e *Spy Club*, mentre sono attesi diversi altri titoli per il prossimo anno. Per maggiori informazioni telefonare al numero 02/48012707.

UN CD PER IL SABATO SERA

Avete presente il famosissimo Saturday Night Live, il divertentissimo show americano per cui sono passate quasi tutte le stelle degli States, da Belushi a Billy Crystal? Beh, per festeggiare il ventennale di questo incredibile contenitore, la Gametek ha prodotto un doppio CD ROM per Macintosh che presenta tutte le gag più esileranti dello show.

VIAGGI MULTIMEDIALI IN ITALIA

Il primo CD ROM della serie Italia Bella, dedicato interamente a Firenze, sarà in vendita dagli inizi di dicembre, con un po' di ritardo rispetto a quanto annunciato qualche mese fa su queste stesse pagine. Il CD, che come ricorderete è il primo di una serie che vi permetterà di visitare "virtualmente" le più belle città italiane, comprenderà audio e testo in italiano, inglese, francese e tedesco, e costerà solo 29.000 + IVA. Se siete interessati potete telefonare alla CD Hardware di La Spezia al numero 0187/ 513828 oppure al numero 0187/ 515604.

TRIVIA TRICOLORE

La canadese Microforum, visti i positivi risultati riscossi sul mercato del Belpaese, ha preparato il primo prodotto interamente in italiano: infatti potrete giocare a *Trivia CD* in famiglia invece che a Monopoli o Tombola. Le domande vergono su 10 argomenti principali, dagli Animali all'Astronomia, dalla Geografia alle Frasi Famose. Ogni domanda è accompagnata da un'immagine, un filmato o un suono digitalizzato.

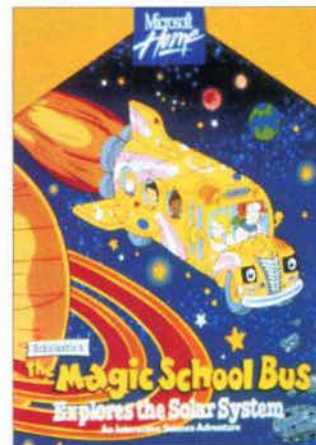
UN CD DA SBALLO MULTIMEDIALE

Se avete un Macintosh, una scheda sonora a 16 bit e volete provare una "viaggio di musica digitale", non vi resta che comprare *HeadCandy* , infilarvi gli speciali occhiali caleidoscopici e prepararvi per un'esperianza quantomeno originale: il "viaggio" è articolato attraverso cinque brani curati da Brian Eno, il produttore che ha collaborato ad alcuni album degli U2, Dawid Bowie e Talking Heads.

IL DUCA BIANCO SU PC

Jump, il CD interattivo musicale, approda finalmente su CD ROM per PC: se avete letto la recensione di K apparsa qualche numero fa, ricorderete che il CD vi permette di "viaggiare" attraverso la carriera del mitico David Bowie e di vedere quattro dei suoi video più recenti. La versione PC richiede un 486/25 MHz e 8 MB di RAM.

NOVITÀ MICROSOFT

La Microsoft Home ha annunciato che entro Natale saranno messi in vendita *Cinemania 95* e *Encarta 95*, le versioni aggiornate delle due famose enciclopedie. Inoltre, per i primi mesi del prossimo anno sono previsti *Ultimate Frank Lloyd Wright*, dedicato al celeberrimo architetto americano, e i due "viaggi" interattivi per bambini della serie "Magic Schoolbus Explores", ovvero *The Human Body* e *The Solar System*.

di Ciampitti Antonio

via Bugatti 13, 20017 - Rho

Negozio infor.: 02/93505280
Ordini: 02/93505942
Fax: 02/93505219

Personal Computer AMG con intel 486 dx 2 66 MHz £. 2.250.000 Iva compresa

- Versione Minitower o Desktop
- Tecnologia VESA Local Bus
- 4 Mb RAM (espand. a 32 Mb)
- Controller VESA Local Bus
- Floppy Drive 3" 1/21,44 Mb
- Microprocessore Intel 486 dx 2 66 MHz
- Scheda Video SVGA VESA Local Bus 1 Mb (Win accellerator)
- Monitor Super VGA colori 14"
- Tastiera italiana 102 tasti
- 2 porte seriali, 1 parallela, 1 game
- Mouse

OFFERTA LIMITATA

Configurazione base per ogni computer AMG:

2 Anni di garanzia!

- **Cabinet con alimentatore 220 W**
- **Drive 1.44 Mb 3.5"**
- **Scheda Controller 2 Hard Disk e 2 Floppy Disk**
- **2 Schede seriali RS 232C**
- **1 Scheda parallela per stampante**
- **1 Scheda Games per Joystik**
- **1 Scheda Super VGA 1280 x 1024 256 colori 1Mb**
- **1 Tastiera 102 tasti professionale**
- **Sistema operativo MS-Dos 6.2 italiano**
- **1 Mouse 3 tasti compatibile Microsoft**
- **Monitor colore SVGA 14" 1024"768 Low Emission**
- **Easy-Dos italiano!!! Programma per apprendere l'MS-Dos in modo facile, veloce e divertente!!!**

386 sx 40 2 Mb RAM, 340 Mb Hd	£. 1.549.000
386 dx 40 4 Mb RAM, 340 Mb Hd	£. 1.990.000
486 sx 33 intel 4 Mb RAM, 340 Mb HD l. bus	**£. 1.749.000**
486 slc 50 intel 4 Mb RAM 340 Mb HD l. bus	**£. 2.099.000**
486 slc 66 intel 4 Mb RAM, 340 Mb HD l. bus	**£. 3.350.000**
486 dx 40 4 Mb RAM, 340 Mb HD L.bus	£. 2.299.000
486 dx 33 4 Mb RAM, 340 Mb HD, Local B.	£. 2.259.000
486 dx 2-50 4 Mb RAM, 420 Mb HD, Local B.	£. 2.299.000
486 dx 2-50 4 Mb RAM, 420 Mb HD, Local B.	£. 2.350.000
Pentium 60 MHz 8 Mb RAM, 420 Mb HD	£. 3.799.000
Pentium 90 MHz 8 Mb RAM, 420 Mb HD	£. 4.589.000

Sony CD con Controller AT Bus DS-1
299.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

Creative

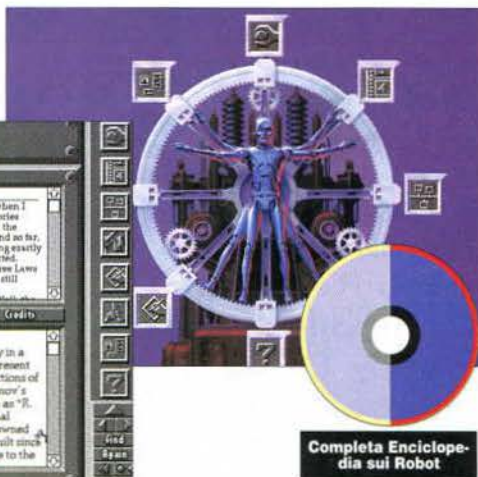
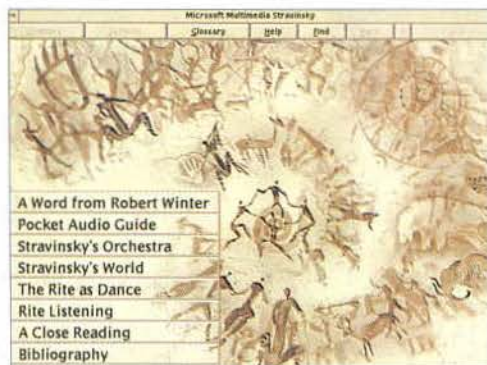
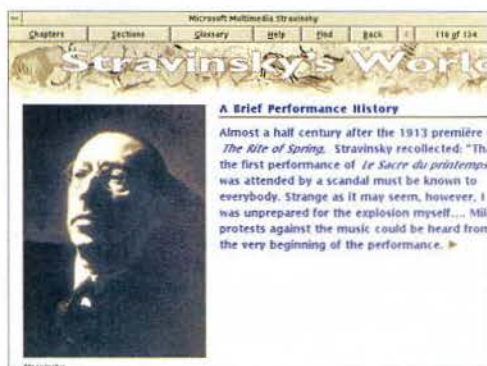
Sound Blaster Pro Value (Musicale stereo + 2 videogiochi)	145.000
Sound Blaster 16 Value (musicale stereo 16 bit)	198.000
Sound Blaster 16 Multi CD (musicale stereo 16 bit + Multi CD + ASP)	Telefonare

Discovery CD 16

- Scheda audio stereo Sound Blaster 16 dalle elevate prestazioni.
- Lettore CD-Rom interno a sessione multipla e doppia velocità con 680 Mbyte di capacità, velocità di trasferimento di 300 kbs, tempo di accesso di 320 ms e 64 kB di memoria buffer.
- Compatibile con Photo CD multisessione, configurato per CD-RomXA
- Altoparlanti stero e microfono inclusi.
- Driver per DOS e Micosoft Windows 3.1 inclusi. Compatibile con OS/2 2.1
- Software in dotazione: Creative Voice Assist, Creative Wave Studio 2.0, Creative Sound'LE, Creative Ensemble, Quick CD, FM Intelligent Organ, Creative Talking Scheduler, Creative Mosaic, Monologue per Windows, Conspirancy e Syndicate.
- Corso di Inglese.

a sole £. 559.000

ISAAC ASIMOV'S THE ULTIMATE ROBOT

Tutto (ma proprio tutto) quello che avreste potuto chiedere sui robot e sulla loro storia: questo è, a grandi linee, ciò che troverete nell'ultima enciclopedia multimediale della Microsoft. Subito dopo aver lanciato il programma, che non richiede installazione su hard disk, vi troverete catapultati nel mondo dei robot: un gentile droide luccicante vi farà da guida in questa vastissima esperienza. Numerosissime sono le opportunità che vi verranno proposte, così tante da spaziare per campi talmente lontani che quasi non ne capirete il filo conduttore. In una sezione potrete costruirvi da soli il vostro robot, scegliendo tra i pezzi meccanici di umanoidi che hanno fatto la storia della robotica. In un'altra sezione potrete rivedere sul vostro monitor gli spezzoni di film in cui le macchine erano protagoniste (Metropolis, 2001 Odissea nello spazio, Il Pianeta Proibito, ecc.). E poi ancora, potrete vedere filmati sulla realtà virtuale, assistere all'evoluzione del pensiero robotico attraverso la storia della letteratura, imparare a capire come si animano i robot e secondo quali principi. Potrete visitare una galleria di tutti i robot più famosi della storia: nel cinema, nell'industria, nella pubblicità e nell'arte. Tutto questo, legato alla carismatica figura del papà della robotica: Isaac Asimov (di cui potremo consultare una completa bibliografia di tutte le sue opere e i suoi racconti). Sarà lui, in prima persona, attraverso interviste e filmati di repertorio, a introdurci nel suo magico mondo dominato da quelle tre leggi che lui stesso scrisse più di 50 anni fa, che, tuttora, sono rispettate da tutti coloro che hanno ha che fare con la robotica, dalla scienza alla letteratura.

Completa Enciclopedia sui Robot

MULTIMEDIA STRAVINSKY

Con "La sagra della primavera", un'opera rivoluzionaria sotto molti punti di vista, Stravinsky segnò indubbiamente l'inizio dell'era musicale moderna. È evidente che un'opera di tale importanza non poteva che essere oggetto di attente analisi da parte dei musicologi e degli studiosi di tutto il Novecento, sfociate nella pubblicazione di decine e decine di saggi e critiche. Oggi la Microsoft, con il suo *Multimedia Stravinsky*, ha cercato di andare oltre, compiendo un passo importante per l'affermazione dello strumento multimediale. Il colosso americano ha condensato in un unico prodotto la musica, l'analisi e la critica, con l'invidiabile risultato di riuscire a soddisfare le esigenze di una vasta gamma di utenti che si estende anche oltre la fascia degli appassionati di musica classica e degli esperti di computer, grazie al linguaggio semplice ed alla interfaccia grafica di Windows. Anche solo per quanto appena detto l'ultimo prodotto della Microsoft andrebbe caldamente consigliato, ma non abbiamo ancora parlato del vero punto di forza di *Multimedia Stravinsky*, ossia il capitolo "A close reading". Quest'ultimo permette di ascoltare l'opera intera o parti di essa seguendo sullo schermo un vivace ed interessante commento che illustra i temi de "La sagra della primavera", evidenziando - anche a chi non sia in grado di leggere lo spartito - gli strumenti che li introducono e li sviluppano. Una vera perla, in definitiva, che rende *Multimedia Stravinsky* assolutamente imperdibile e realmente multimediale.

La musica classica scopre il multimedia

CONFIGURAZIONE BASE: CASE DESKTOP / MINITOWER
RAM 4MB - MOTHER BOARD VESA LOCAL BUS (32 BIT)
(SLOTS: 3 VESA + 5 ISA + ZOCCOLO ZIF PENTIUM OVERDRIVE)
128KB CACHE EXP 256KB /DRIVE 1.44MB/ HARD DISK 210MB
SCHEDA VIDEO SUPER VGA 1MB CIRRUS LOGIC 5420
CONTROLLER VL-BUS MULTI I/O (2 SER-1 PAR-1 GAME)
TASTIERA 102 TASTI - MOUSE STAKAR + TAPPETINO
GARANZIA 12 MESI - ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE
TUTTI I PREZZI SONO X 1.000 ESCLUSA IVA 19%

486DX-33	1.340
486DX2-66	1.440
486DX4-100	1.990

PENTIUM-60	2.090
PENTIUM-66	2.240
PENTIUM-90	2.490

LOTUS SMARTSUITE 2 PER WINDOWS
AMI PRO 3.0 (WORD PROCESSOR)
LOTUS 1,2,3 4.0 (FOGLIO ELETTRONICO
FREELANCE GRAPHICS 2.0 (GRAFICI)
CC MAIL 1.1 (POSTA ELETTRONICA)
COMPLETO DI DISCHI DI INSTALLAZIONE
MANUALI IN ITALIANO, LICENZA + 150

&

*+ 200

* PROGRAMMI PREINSTALLATI SU HD COMPLETI DI LICENZA E MANUALI

VARIAZIONI SULLA CONFIGURAZIONE BASE:

HARD DISK 340MB / 420MB / 540MB	+50/100/200
SCHEDA VIDEO CIRRUS LOGIC 5428 (TRUE COLORS+WIN ACCELERATOR) / CIRRUS LOGIC 5434 1MB EXP 4MB	+50/100
SCHEDA VIDEO PCI (TRUE COLORS + WIN ACCELERATOR) TRIDENT T9420 1MB / S3 864 1MB EXP 4MB	+50/100
MONITOR 14" 1024x 768x0,28 - NON INTERLACCIATO / BASSA EMISSIONE (MPRII)	+390/420
MONITOR 15" 1280x1024x0,28 - NON INTERLACCIATO - BASSA EMISSIONE (MPRII) - DIGITALE + DISPLAY	+590
MONITOR 17" 1280x1024x0,26 - NON INTERLACCIATO - BASSA EMISSIONE (MPRII) - DIGITALE + DISPLAY	+1.190

MOTHER BOARDS - SIMM - CPU

- M/B DA 486SX A DX4 - CACHE 128KB EXP 256KB SLOTS: 3 VESA 5 ISA / PENTIUM OVERDRIVE	190
- M/B DA 486SX A DX4 - CACHE 256KB EXP 512KB SLOTS: 3 VESA 4 PCI 2 ISA / PENTIUM OVERDRIVE	290
- SIMM 1MB / 4MB (30 PIN)	65/250
- SIMM 4MB / 8MB (72 PIN)	270/540
- CPU INTEL 486DX-33 / 486DX2-66	290/390
- CPU INTEL 486DX4-100	990
- PENTIUM 66 / PENTIUM 90	1040/1190

HARD DISKS

340MB/425MB/540MB	340/390/490
1 GIGA BYTE (WD) ENANCHED IDE	*890*
CTRL+CACHE VESA / PCI 0 MB EXP. 16MB	240

SCHEDE VGA (WIN ACCELERATOR)

CIRRUS LOGIC 5420 ISA 1MB / *OAK 087 VL-BUS* 1MB	120/140
CIRRUS LOGIC 5428 VL-BUS 1MB EXP 2MB/*5434* EXP 4MB	170/220
TSENG ET4000/W32P VL-BUS 1MB EXP 2MB	220
TRIDENT T9420 PCI 1MB EXP 2MB	170
S3 864 PCI 1MB EXP 2MB/ 1MB AGGIUNTIVO + 150	220
TSENG MEGAEVA/W32P PCI 2MB	490

DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA GRAFICA 12"x12"/ 18"x12"	*290/490*
HANDY *TRUST*+ OCR B/W 256 / COLOR 276.000C	*140/340*
SCANMAN 32 (B/W + OCR) DOS/WIN	190
SCANMAN COLOR 16.7 MC	650
SCANMAN EASYTOUCH (PARALLELA)	440
SCANNER PIANO *TRUST* 1200dpi 16,7MC + OCR	*990*
SCANNER PIANO *UMAX UC840* 1600dpi 16,7MC+PHOTOSHOP LE	*1.590*

Trust TELECOMMUNICATION MODEM/FAX MNP2-5 V.42bis

2400/9600 + VIDEOTEL INT/EST	110/140
14400/14400 INTERNO/ESTERNO	190/240
14400/14400 + VIDEOTEL POCKET (HALLEY)	340
28800/28800 V.FAST CLASS (HALLEY)	420

MONITORS

14" *B/W* 1024x768x0,28	190
14" *TRUST* 1024x768x0,31/0,28 NI LR	*350*/420
14" *NEC 2V* 1024x768x0,28 NI LR 70Hz	590
15" *NEC 3V* 1024x768x0,28 NI LR 60Hz	790
15" *NEC 4E* 1024x768x0,28 NI LR 80Hz (OSM+PM)	1.040
17" *NEC 5E* 1024x768x0.28 NI LR 80Hz (OSM+PM)	1.790
17" *NEC 5FGp* 1280x1024x0.28 NI LR 74Hz	2.370
21 *NEC 6FGp* 1280x1024x0,28 NI LR 74Hz	3.990
15 *SONY CPD-15SF1* 1280x1024x0,25 NI LR	840
17 *SONY CPD-1730/2* 1024x768x0,25 NI LR	1.770
17 *SONY GDM-17SE1* 1280x1024x0,25 NI LR	2.140
20" *SONY GDM-20SE1* 1600x1280x0.30 NI LR	3.790

NOTEBOOK STAKAR

M/B 128KB CACHE - RAM 4MB EXP 36MB
DRIVE 1.44 - HD170 MB - SVGA 1MB VL-BUS
2 SLOTS PCMCIA TIPO IV - TRACKBALL INCORPORATA
SCHEDA MUSICALE COMPATIBILE SOUND BLASTER

CPU 486SX-33 INTEL / CPU 486DX-33 INTEL	2.990/3.190
CPU 486DX2-66 INTEL / CPU 486DX4-100 INTEL	3.290/3.890
HARD DISK 250MB / 340MB	+ 150 /+ 350

CREATIVE & MULTIMEDIA

Sound BLASTER SOUND BLASTER PRO VALUE	150
SOUND BLASTER 16 BASIC VALUE	200
SOUND BLASTER 16 MULTI CD / + ASP	250/300
SOUND BLASTER 16 SCSI-2 / + ASP	310/360
SOUND EXPERT DE LUXE 16 PLUS (MULTI CD)	*170*
SOUND EXPERT DE LUXE WAVE 32	*240*
SOUND BLASTER AWE 32	*480*
MIDI KIT/MIDI CONNECTOR BOX	75/140
MIDI BLASTER/WAVE BLASTER	340/340
VIDEO SPIGOT	390
VIDEO BLASTER FS200/ VIDEO BLASTER RT300	570/*720*
MM KIT DISCOVERY 8 BIT (SBPRO+CD ROM DS+ALT+5CD)	*440*
MM KIT DISCOVERY VALUE (SB16+CD ROM DS+ALT+2CD)	*490*
MM KIT DISCOVERY CD16 (SB16+CD ROM DS+ALT+6CD)	590
MM KIT GAME BLASTER CD16 (8CD)	640
MM KIT EDUTAINMENT CD16 (6CD)	790
MM KIT DIGITAL EDGE 3X (CD TRIPLA VELOCITA' SCSI-2)	940
EASY CD 16 (LETTORE CD-ROM ESTERNO + MM KIT)	1070
AVER 2000 PRO 64K COLOR + SW (DIGITALIZZATRICE)	690
AVER 1000 PRO 64K COLOR (GENLOCK) / FADE IN - OUT	1240/640
TV CODER (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER) INTERNO	240
AVER KEY (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER)	270
TRUST VIDEO ENCODER / PC-TV BOARD	190/320

CASSE AMPLIFICATE TRUST:

SOUNDWAVE 40 (15W)/SOUNDWAVE 30 (25W)	*50/60*
SOUNDWAVE 20 (25W) / SOUNDWAVE 10 (80W)	*70/110*

DRIVES CD

MITSUMI FX001D 300KB/sec	*250*
MITSUMI FX300 450KB/sec	*390*
CREATIVE CD-ROM + 2 CD	*290*
NEC CDR-500 3X 450 KB/sec	*670*
NEC CDR-600 ESTERNO	*940*
NEC CDR-501 4X 600 KB/sec	*750*
NEC CDR-601 ESTERNO	*990*

STAMPANTI

EPSON *LQ100* - 24A 80C 167cps	*440*
LQ150 - 24A 80C 180cps COLORE	*390*
STYLUS 400 INKJET 80C 120cps 360dpi	*470*
STYLUS 800+ INKJET 80C 165cps 360dpi	*510*
STYLUS 1000 INKJET 136C 250cps 360dpi	*980*
STYLUS COLOR INKJET 80C 200cps *720dpi*	*990*
NEC *P2Q* -24A 80C 192cps / *P3Q* 136C	*310/470*
P52Q - 24A 136C 216cps	*690*
P62 - 24A 80C 300cps / *P72* 136C	*870/1090*
NEC SUPERSCRIPT 610 - LASER 300dpi - 6ppm	*810*
NEC SUPERSCRIPT 660 - LASER 600dpi - 6ppm	*1.090*
NEC SUPERSCRIPT COLOR 3000 SUBLIMAZIONE	*1.940*
HEWLETT PACKARD *DESKJET 520* 600-300dpi	540
DESKJET 310 300dpi 240cps/KIT COLORE	590/70
HP DESKJET 500C/550C 300dpi 240cps	620/730
HP DESKJET 560C 600-300dpi 4ppm	*990*
HP LASERJET 4L 1MB 300dpi 4ppm	1.160
MANNESMANN Tally *MT81* - 9A 80C 130cps	270
MT83 24A 80C 216cps/*MT84* 136C	470/590
MT83C / MT84C (COLORE)	540/670
MANNESMANN MT7018 INKJET	420
MANNESMANN MT9005	1.090

CONSEGNA GRATUITA
COMPUTERS
IN TUTTA ITALIA

SOFTWARE

WIN-WORKS 2.0 / 3.0/ UPGRADE DOS-WIN	110/270/150
WIN-PUBLISHER 2.0/ UPGRADE	240/150
WIN-PUBLISHER DESIGN PACK 1.0	100
WIN-WORD 6.0 / UPGRADE	650/290
EXCEL 5.0 PER WINDOWS/ UPGRADE	650/290
OFFICE PRO 4.3 UP: EXCEL 5- WORD 6- ACCESS 1.1- POWER POINT 3- PCMAIL	840
MS DOS 6.22 UPGRADE	110
WINDOWS 3.1/ WINDOWS 3.11x WORKGROUP (UPGRADE)	190/150
MS VIDEO x WINDOWS (INGLESE) V 1.0 / UPGRADE A V 1.1	50/90
COREL DRAW 3 (CD)/4 UPGRADE (DISCHI + CD)	190/470
COREL DRAW 5 (DISCHI + CD) UPGRADE DA COREL DRAW 4	420
COREL VENTURA /COREL SCSI 2.0	350/190
MS FLIGHT SIMULATOR 5/SCENERY DISKS: PARIS - NEW YORK	100/69

CD ROM

EDITEL: DIZIONARIO DELLA LINGUA ITALIANA	149
LA DIVINA COMMEDIA	190
LA DIVINA COMMEDIA : INFERNO / PURGATORIO / PARADISO	1 CD 70
STELLE PIANETI E DINTORNI / IL MONDO DEGLI ANIMALI	50/50
VIAGGI NEL MONDO/ CINENCICLOPEDIA	50/145
PARLIAMO INGLESE (CORSO DI INGLESE MULTIMEDIALE)	90
MICROSOFT:CINEMANIA 94 / DINOSAURS / ART GALLERY	1 CD 100
MULTIMEDIA BEETHOVEN /MOZART	1 CD 110
ENCARTA 1994/MULTIMEDIA GOLF PER WINDOWS	180/100
COREL: COREL POWER PACK/ COREL PROF PHOTOS SAMPLER	140/29
TEMPRA ACCESS (PHOTO CD)	29
THE CLIP ART WAREHOUSE (CHESTNUT)	39
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (VOL. 1, 2, 3, 4)	1 VOL 39
DINOSAUR ADVENTURE/ULTIMATE COLLECTION I / II	59/39/49
GIGA GAMES / SPACE & ASTRONOMY (WALNUT CREEK)	39/39
TOO MANY TYPEFONTS (CHESTNUT)	39
DEATHSTAR ARCADE BATTLES (CHESTNUT)	39
THE COMPLETE WINDOWS SET/ POWER UTILITIES	39
THE EDUCATIONAL DISK / THE PROGRAMMER DISK	39
SUPER ARCADE GAMES/GAME PACK II	39
THE SEXIEST WOMEN ON CD/THE SOUND OF MULTIMEDIA	39/49
TIME TABLE OF HISTORY: SCIENCE & INNOVATION	39
DESIGNER FONTS FOR WINDOWS + 400 FONTS	49
DANTE PC TALK/ELVIS ON CD-ROM	65/39
MEDIASHARE (DA VOL. 1 A VOL. 10)	1 CD 19
CD SUPERGAMES (DA VOL. 1 A VOL. 3)	1 CD 19
CD PER ADULTI: DREAM GIRL/ THE CD BROTHEL (X RATED)	49/49
CD ADULT (DA VOL. 1 A VOL. 5)	1 CD 19

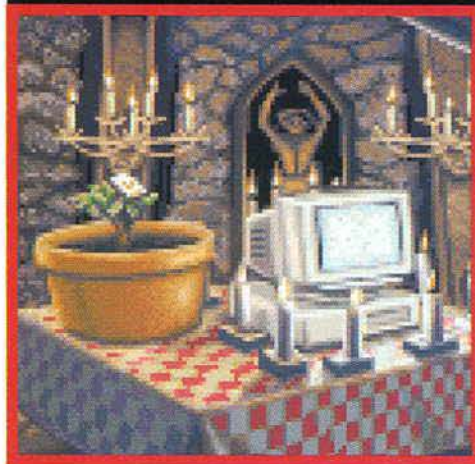
CD SUPER GAMES

DRAGONS LAIR/ ALONE IN THE DARK 2/ CYBERWAR	*79/79/129*
7th GUEST/ UNDER A KILLING MOON/ DOOM II	*49/129/88*
DRACULA/ NOVASTORM/ GABRIEL KNIGHT	*79/109/49*
NASCAR RACING/ IRON HELIX/ LAWNMOWER MAN	*129/59/49*
MEGA RACE/ MICROCOSM/ PINBALL DREAMS DE LUXE	*49/49/79*
PRIVATEER/ REBEL ASSAULT/SPACE SHUTTLE	*79/89/39*
SSN 21 SEAWOLF/ TFX/ THEME PARK	*79/97/89*

PC WARE S.R.L.

VIA C.P. BIROLI, 60-60A
00043 CIAMPINO - ROMA
☎ 791.55.55-791.21.21
FAX 791.06.43
ORARIO: DA LUNEDI A SABATO
9.00-13.30 / 16.00-19.30
GIOVEDI' POMERIGGIO CHIUSO

Questo mese Paolo TnT Paglianti ha preparato la soluzione dell'esilarante *Superhero League of Hoboken* e la seconda parte della guida completa a *System Shock*.

SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN

Vestire gli scarlatti panni di un supereroe mutante del dopo bomba non è poi tanto semplice: mostri di tutti i tipi, computer impazziti, preti imbroglioni e i diabolici piani del Doctor Entropy minano infatti la già provata tranquillità del mondo devastato dagli orrori atomici. K viene in vostro aiuto con la soluzione completa ai vostri problemi!

LIVELLO 1

MISSIONE AMBER

Aggiungete Iron Tummy al vostro party, prendete tutti gli oggetti dal cabinet della vostra base e poi uscite. Entrate in Newark (settore 2C - 6, 8) e raggiungete la Warehouse (Newark - 10, 2). Utilizzate il Superpotere "Eat spiccy food" sui peppers e prendete il rag.

MISSIONE RUBY

Andate al Paterson Marketplace (settore 2D - 8, 8), entrate nella tenda del pawnbroker e comprate lo sheep spray. Raggiungete l'East Orange Marketplace (settore 2C - 7, 11) e spruzzate lo sheep spray sulle rabid sheep. Utilizzate il rag sul sheep drool.

MISSIONE EMERALD

Raggiungete il Paterson Temple (settore 2D - 7, 10), rompete il pot, prendete la plant e la greeting card, quindi utilizzate il rag per raccogliere il dirt. Infine prendete il magnet.

MISSIONE SAPPHIRE

Ritornate al Paterson Marketplace (settore 2D - 8, 8) e comprate dal pawnbroker i cheese-eating microbes. Ora andate al Jersey City Marketplace (settore 2C - 12, 8), aprite il trunk e utilizzate i cheese-eating microbes sulla limburger bomb. Come al solito, utilizzate il rag sul transmission fluid.

MISSIONE TOPAZ

Per affrontare questa missione dovrete aver già completato le precedenti quattro missioni: aggiungete Robomop al vostro party, quindi andate all'Edison's Lab (settore 2C - 4, 12) e strofinate il Plorpium plating con il rag intriso di sheep drool, dirt e transimission fluid; andate a nord, utilizzate il Superpotere "Clean almost any mess" sul mess e scollegate la power cord. Prendete il cone e il bulb.

LIVELLO 2

MISSIONE IBM

Aggiungete Treader Man al vostro party, prendete poi l'acqua isotope dallo storage cabinet della vostra base e fatelo bere a uno degli eroi presenti nel Party. Ora potrete raggiungere la Newark Control Tower (settore 2C - 7, 6): aprite il locker e prendete il pappy outfit. Andate poi al Hackensack Market (settore 2D - 13, 6), entrate nella tenda dello Shaman, indossate il pappy outfit e parlate con l'anziano sdraiato sul letto. Toglietevi il pappy outfit, parlate una seconda volta con l'anziano e prendete il plastic egg.

MISSIONE POTATO

Andate nella fabbrica al settore 1C - 4, 5: dopo aver parlato con la folla inferocita, prendete il translucent panel e il 98 watt bulbe, quindi inserite al suo posto il 100 watt bulbe. Prendete il guacamole e l'avocado.

MISSIONE BANANA

Entrate nella Piscataway Mansion (settore 1B - 13, 9): andate a nord, prendete il bust e mettete il magnet sullo shelf. Andate a sud, aspettate per un paio di turni e poi prendete il paperweight.

MISSIONE LIPSTICK

Aggiungete Mademoiselle Pepperoni al vostro Party, quindi entrate in Newark (settore 2C - 6, 8) e raggiungete l'entrata della metropolitana (Newark - 9, 10). Prendete il plastic tubing e entrate nella Grey Tubecar; prendete poi la ray gun e salite in superficie. Raggiungete lo Scranton HQ (Scranton - 6, 5) e colpite con la ray gun i magazines.

MISSIONE CUCUMBER

Per affrontare questa missione dovrete aver già completato le precedenti quattro missioni; ritornate alla vostra base (settore 2C - 13, 9), scendete, aprite il compartment sulla statue e prendete il DAT tape. Raggiungete ora il Piscataway Marketplace (settore 1B - 12, 7), entrare nella tenda del pawnbroker e comprate il transmitter. Tornate alla Newark Control Tower (settore 2C - 7, 6), salite le scale e consegnate il plastic egg, l'avocado, il paperweight e il lump of coal al Collector. Salite, aprite il transmitter, inseriteci dentro il DAT Tape, chiudete il transmitter e accendetelo.

LIVELLO 3

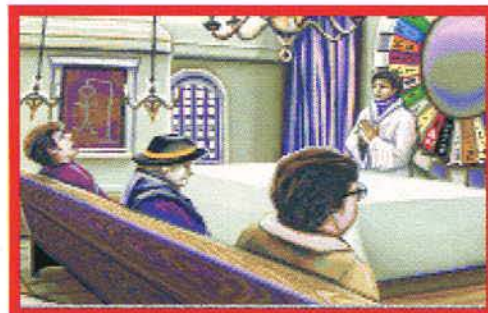
MISSIONE CLOWN NOSE

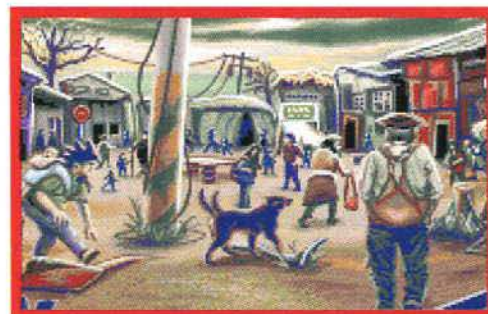
Raggiungete la Paterson Mansion (settore 2D - 9, 9), date un'occhiata in giro e prendete la plastic case, il fur coat e il coat rack.

Ora dovrete andare nel Washington's Head-Quarters (settore 1C - 9, 12; fate attenzione ai numerosi mostri!), dove dovrete posizionare la coat rack sulla unfaded spot.

Prima di uscire, prendete la uniform, la wig e il false teeth.

MISSIONE GRASS CLIPPING

Andate nel Piscataway Marketplace (settore 1B - 12, 7) e comprate dal pawnbroker i wire cutters. Raggiungete poi il vicino Piscataway Temple (settore 1B - 11, 7), andate a ovest e nascondetevi sotto l'altare. Aspettate finché non vedete la scarpa del prete, quindi esaminate il knot sul legno e prendete la loose board. Tagliate il cavo elettrico con i wire cutters, uscite dal vostro nascondiglio e aspettate che il trucco dei preti venga scoperto nella "messa" successiva.

MISSIONE FROSTBITE

Andate nello Yonkers Marketplace (settore 3D - 6, 9 - per raggiungere questo settore, dovrete utilizzare l'elicottero sul tetto della Newark Control Tower, settore 2C - 7, 6) e comprate dal pawnbroker il lead-lined longjohns, che dovrete portare al Mineola Marketplace (settore 4C - 1, 9).

MISSIONE TREE BARK

Per affrontare questa missione dovrete aver già completato le missioni Clown Nose e Grass Clipping; uscite dal vostro HQ e girate finché non vincete uno scontro: al termine della battaglia dovreste aver ottenuto come bottino la red tubepass. Andate nello Yonkers Marketplace (settore 3D - 6, 9) e consegnate la plastic case allo Shaman, che come premio vi regalerà un cylinder di azoto; prima di uscire dal marketplace, comprate dal pawnbroker l'orienteering guide, che vi permette di attraversare in tutta tranquillità i boschi. Entrate ora in Newark (settore 2C - 6, 8), scendete nella stazione della metropolitana (Newark - 9, 10), scendete di nuovo ed entrate nella red tubecar. Una volta arrivati alla nuova stazione, salite e raggiungete il Nautilus Club (Philadelphia - 14, 8) e accettate di "work out", in modo da ricevere un bonus di brawn per tutto il party. Andate al Liberty Bell Pavilion (Philadelphia - 10, 6), inserite il plastic tube nella fessura e collegatelo al cylinder. Agitate il cylinder e alzate poi la Liberty Bell. Infine prendete il whistle.

MISSIONE CORONA

Per affrontare questa missione dovrete aver già completato le precedenti quattro missioni; Andate nel Bernardsville Marketplace (settore 1C - 5, 8) e prendete il placard, poi raggiungete il Belmont Park (settore 3C - 13, 7), posizionate il placard sullo steel framework e infine prendete la green tubepass.

LIVELLO 4

MISSIONE CLOVER

Raggiungete il SLF HQ (settore 3C - 7, 10) e suonate il whistle. Prendete poi la mouse carcass e l'ecru bedistor.

MISSIONE ROBINS'S EGG

Entrate nello yankee Stadium (settore 3D - 3, 2), versate gli aluminum-eating microbes sulla strongbox e prendete la strange ball. Raggiungete poi New York Downtown (settore 3C - 1, 10) e andate nella Times Square (New York Downtown - 3, 9). Consegnate la strange ball a Dick Clark e prendete l'ochre bedistor.

MISSIONE WEE WEE

Ritornate a New York Downtown (3C - 1, 10) e raggiungete l'Empire State Building (New York Downtown - 7, 3). Scendete e entrate nella green tubecar. Una volta arrivati, salite e raggiungete il Yale old Campus (New Haven - 8, 3). Al termine della conversazione, entrate nello science museum (New Haven - 2, 9), andate a est e prendete la seedless banana, il termite hatchery e la solar washing machine. Andate a ovest, posizionate la washing machine sulla right spot e mettetevi sulla left spot.

Aspettate qualche turno (perseverate se non li vedete!) finché non arrivano i tipacci della Yale, in modo da poter ascoltare la loro conversazione senza essere visto.

Raggiungete ora la Princetown Library (settore 1A - 1, 9) e rivelate al Coach quello che avete scoperto. Dopodiché prendete il maroon bedistor e uscite.

MISSIONE MUD

Entrate in Newark (settore 2C - 6, 8), raggiungete la metropolitana (Newark - 9, 10), scendete e salite sulla red tubecar. Salite ed entrate nelle sewer (Philadelphia - 7, 1). Raggiungete la locazione 13, 1 di sub-Philadelphia e massacrate il primo Lava Lamprey, andate in 14, 1 ed eliminate la coppia di mostri, infine andate in 16, 1 e uccidete gli ultimi quattro Lava Lamprey per ottenere automaticamente il diet book e il mauve bedistor.

MISSIONE STOP LIGHT

Per affrontare questa missione dovrete aver già completato le precedenti quattro missioni; raggiungete lo Yonkers Marketplace (settore 3D - 6, 9) e comprate dal pawnbroker il purple tubepass. Andate poi nella stazione della metropolitana (settore 3D - 5, 10) e entrate nel purple tubecar. Salite, entrate negli uffici della Second Chance (Poughkeepsie - 12, 2), quindi ritornate nella stazione della metropolitana (Poughkeepsie - 3, 6). Entrate nel purple tubecar, quindi raggiungete l'entrata per New York Uptown (settore 3C - 1, 11) e andate nella Vault (New York Uptown - 15, 5). Mettete la metal rod nel fourth hole, prendete il frozen corpus e tornate allo Yankee Stadium (settore 3D - 3, 2). Aprite il booth, posizionateci dentro il frozen corpus e chiudetelo. Posizionate ogni bedistor (ne dovreste avere quattro nell'inventario) nel corrispondente socket, quindi premete il pulsante blu e aprite il booth.

LIVELLO 5

MISSIONE SUMMER SKY

Raggiungete la stazione della metropolitana (settore 3D - 5, 10), entrate nel purple tubecar e, una volta arrivati, salite. Entrate nella Mansion (Poughkeepsie - 16, 7) e andate a nord: indossate l'uniform, la wig e i false teeth, quindi parlate con il Warlord e ditegli che non è una buona idea invadere l'Afghanistan.

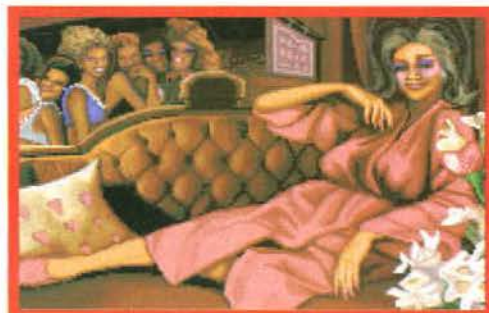
MISSIONE BUOY

Entrate in New York Downtown (settore 3C - 1, 10) e raggiungete l'Empire State Building (New York Downtown - 7, 3), scendete ed entrate nella green tubecar. Salite e raggiungete la cave (New Haven 7, 12). Prendete lo sheet music e fate un po' di pratica con il medesimo. Dopodiché sedetevi al pianoforte e suonatelo: prendete il sandbag, dentro cui troverete il Rah Kett totem e il Yu Wen totem. Entrate poi nel circle of light, quindi raggiungete, utilizzando la green tubecar (New Haven - 9, 7), l'UN Building (New York Downtown -16, 9) e consegnate lo Yu Wen totem al Yu Wen Leader. Infine raggiungete il Radio City (New York Downtown - 5, 12) e consegnate il Rah Kett totem al Rah Kett Leader.

MISSIONE PRAYING MANTIS

Entrate come al solito in Newark (settore 2C - 6, 8) e raggiungete la stazione della metropolitana (Newark - 9, 10). Scendete e prendete la red tubecar, quindi salite, raggiungete la Ben Franklin's House (Philadelphia - 6, 5) e vincete lo scontro con i Cyclops e il Salmon per salvare King Midas, un nuovo supereroe che si unirà al vostro gruppo. Tornate al SLH HQ (settore 2C - 13, 9) e aggiungete King Midas al vostro party, quindi utilizzate il Superpotere "Midas Touch" su due oggetti qualsiasi: alla fine vi ritroverete con una scarf (non importa quali oggetti sceglíate: infatti se selezionate un oggetto importante, Midas vi avvertirà che non può utilizzare il suo superpotere su quell'oggetto perché potrebbe ancora servirvi).

Andate poi nel Freehold Marketplace (settore 2A - 2, 4) e parlate prima con lo Shaman, poi con il mercante del Weapon Shop, quindi con l'innkeeper dell'hostelry e infine con Madam, nel Brothel. Parlate di nuovo con lo Shaman e poi ancora con Madam, a cui dovrete consegnare il fur coat e lo scarf.

Mostrate il Rate Sheet all'innkeeper, al mercante dello Weapon Shop e infine allo Shaman. Per completare la missione dovrete tornare al SLH HQ (settore 2C - 13, 9).

MISSIONE MARGARINE

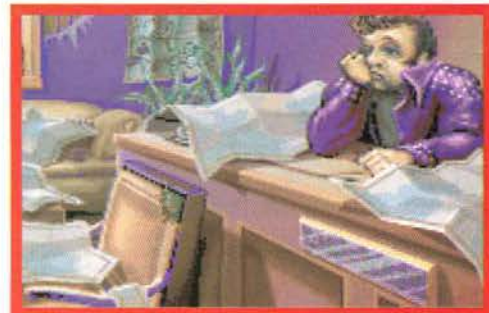
Andate nella Mansion (settore 4D - 12, 6), esaminate il wobbly table e prendete il videotape. Tornate alla Princeton Library (settore 1A - 1, 9) e consegnate il videotape al Curator.

MISSIONE FUDGE BROWNIES

Per affrontare questa missione dovrete aver già completato le precedenti quattro missioni; raggiungete lo Staten Island Marketplace (settore 2B - 8, 10) e comprate l'orange tubepass dal pawnbroker. Andate poi nel Princeton Marketplace (settore 1A - 1, 10) e comprate le termite eggs dal pawnbroker. Raggiungete Newark (settore 2C - 6, 8) e entrate nella stazione della metropolitana (Newark - 9, 10). Scendete, entrate nella red tubecar, quindi salite ed entrate nella orange tubecar. Andate nel Trump Casino (Atlantic City - 4, 4) e inserite i quattro casino chip nello slot. Salite, aprite la termite hatchery e inseriteci dentro le termite eggs. Chiudete la termite hatchery e accendetela.

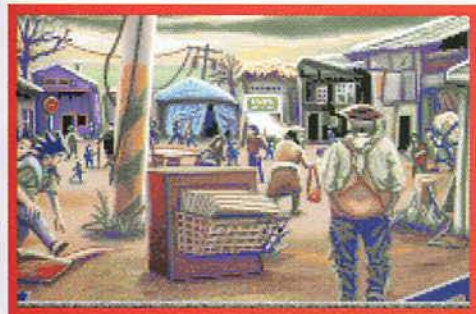
LIVELLO 6

MISSIONE DOLLAR BILL

Aggiungete Princess Glovebox al vostro party, quindi raggiungete lo Saten Island Marketplace (settore 2B - 8, 10) ed entrate nella hostelry. Utilizzate il Superpotere "Refold Road Maps" sulle mappe spiegazzate e infine prendete la lattina di Budweiser.

MISSIONE DEEP DARK SAVAGE TAN

Entrate in Newark (settore 2C - 6, 8) e raggiungete la stazione della metropolitana (Newark - 9, 10).

Scendete ed entrate nella red tubecar, salite e poi entrate nella orange tubecar. Uscite dalla stazione e raggiungete la Geraldo's vaults (Atlantic City - 15, 9), dove dovreste trovare un pez dispenser e uno stack of National Enquirers.

Tornate nella stazione della metropolitana (Atlantic City - 11, 7), entrate nella orange tubecar, scendete e entrate nella red tubecar. Al termine del viaggio salite, entrate nella grey tubecar e poi salite. Raggiungete lo Scranton Marketplace (Scranton - 4, 11) e mettete lo stack of National Enquirers nel basket. Aspettate finché non arriva il paper boy (dovreste ricevere automaticamente una bowl of mushroom soup).

MISSIONE JUANDICE

Entrate a New York Uptown (settore 3C - 1, 11), quindi raggiungete l'entrata delle sewer (New York Uptown - 12, 7). Ora dovrete eliminare diversi gruppetti di alligator alle locazioni [5, 10], [8, 3], [9, 5], [13, 3] e [14,10]. Dopo l'ultimo scontro troverete un alligator dropping.

COME VINCERE LE BATTAGLIE

Ogni volta che trovate un Weapon Shop, entrate e acquistate le eventuali armi disponibili: con l'avanzare dei Livelli, troverete armi sempre più potenti, come Lanciamissili tascabili, interi sciami di api o Dobermann addestrati.

Ogni personaggio utilizza sempre l'arma più potente, quindi andate per tentativi per scoprire quali sono le armi migliori: in ogni caso il prezzo è normalmente un buon indicatore delle prestazioni dell'arma. Inoltre alcuni Superpoteri sono davvero efficaci in battaglia: "Put Animal to Sleep" colpisce tutti gli animali, anche se alcuni umanoidi mutanti risentono poco dei suoi effetti; anche "Increase Foe's Cholesterol" colpisce gli esseri viventi nel mondo animale, anche se danneggia maggiormente quelli umanoidi.

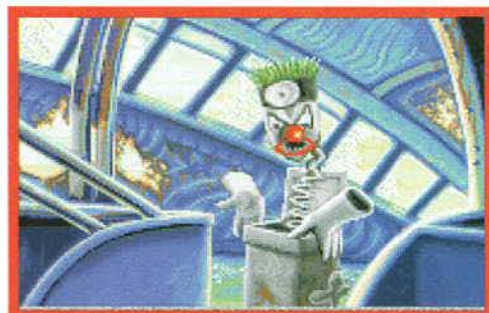
"Induce Rust" è praticamente indispensabile per combattere Androidi di tutti i tipi, trattori impazziti e computer vari, mentre "Root Rot" distrugge selvaggiamente piante, alberi e fiori.

MISSIONE LAVA

Probabilmente avrete già trovato il brown tubepass dopo una qualsiasi battaglia vinta a partire dall'inizio del Livello 6 (in caso contrario girate un po' finché non vincete uno scontro). Andate quindi allo Staten Island Marketplace (settore 2B - 8, 10) e acquistate dal pawnbroker il silver tubepass. Entrate poi in New York Uptown (settore 3C - 1, 11) e scendete poi nelle sewer (New York Uptown - 12, 7), dove troverete la stazione della metropolitana (sub-New York - 5, 6). Entrate nella brown tubecar, prendete il chewing gum, scendete e entrate nella silver tubecar.

Salite e andate nell'hostelry (Middleton-Harrisburg- 9, 4), prendete la master tubecar pass e girate un po' finché non vincete una battaglia, in modo da trovare una paper clip. Raggiungete poi la Three Mile Island (Middleton-Harrisburg - 15, 2), aprite la deactivation unit e inserite la paper clip tra gli electrodes; azionate la orange lever, inserite il chewing gum nell'hole sotto la luce lampeggiante e azionate nuovamente la orange lever. Infine prendete l'uranium pellet.

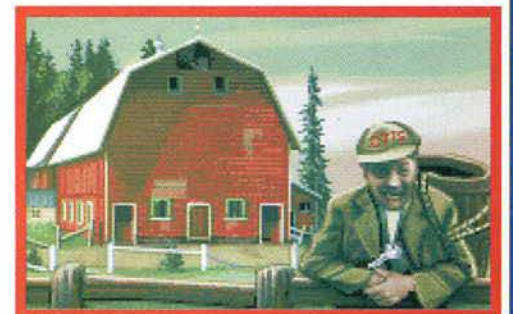
MISSIONE COLD WATER FAUCET

Per affrontare questa missione dovrete aver già completato le precedenti quattro missioni; raggiungete la Statue of Liberty (settore 2C - 13, 6), prendete l'android manual e salite. Aprite la lattina di Budweiser e metteteci dentro l'alligator dropping e l'uranium pellet; poi inserite il cone nella lattina per poterci versare dentro la mushroom soup, levate il cone e consegnate la lattina di Budweiser all'android. Salite le scale.

LIVELLO 7 - LO SCONTRO FINALE

Aggiungete Mighty Magnitudine al vostro Party, quindi entrate in Newark (settore 2C - 6, 8) e raggiungete la stazione della metropolitana (Newark - 9, 10). Entrate nella grey tubecar e raggiungete il pit (Scranton - 15, 9): utilizzate per tre volte il Superpotere "Superpower of Ten" sulle banane, quindi prendete le rimanenti bananas. Tornate alla stazione della metropolitana (Scranton - 11, 8), scendete ed entrate nella gold tubecar; salite, raggiungete il Chippawa Marketplace (Buffalo-Niagara - 4, 9) e comprate dal pawnbroker il blanc isotope, che dovrete bere per ottenere il Superpotere "Beaver Jaw". Raggiungete la rest station (Buffalo-Niagara - 12, 1) e utilizzate prima il Superpotere "Beaver Jaw" poi il "Superpower of Ten" sull'elm tree. Andate poi alle Falls overlook (Buffalo-Niagara - 3, 11) per aggiungere automaticamente al vostro inventario una barrel, quindi raggiungete l'highway (Buffalo-Niagara - 7, 7) per trovare un plowshare e un pruning hook.

Ora non vi resta che andare nella Ben's farm (Buffalo-Niagara - 7, 6) e consegnare a Ben il barrel, il plowshare e il pruning hook per ricevere in cambio la elevator key.

Raggiungete New York Downtown (settore 3C - 1, 10) ed entrate nell'Empire State Building (New York Downtown - 7, 3; lungo la strada, verrete bloccati da diversi gruppi di mostri, sempre più potenti, che dovrete massacrare uno dopo l'altro). Una volta arrivati, premete l'elevator call button e andate a est (dentro l'ascensore). Utilizzate per tre volte il Superpotere "Superpower of Ten" sulle banane e infine spegnete il giant projector.

Complimenti, avete appena salvato il mondo e zone limitrofe dalle grinfie del perfido Doctor Entropy!

NOTIZIE UTILI

Per attraversare i boschi dovrete comprare l'orienteering guide nello Yonkers Marketplace (settore 3D - 6, 9); invece per esplorare le colline dovrete inghiottire delle Power Pills che generalmente trovate dopo alcune battaglie (cercate di non sprecarle!). Infine, per attraversare fiumi, laghi e mari dovrete avere almeno tre supereroi con il Superpotere "Really Good at Trading Water": alcuni membri del vostro gruppo, come il Treader Man, hanno questo Superpotere sin dall'inizio, mentre per aggiungerlo alla lista dei Superpoteri secondari di altri supereroi dovrete far loro bere un Isotopo Teal (lo troverete dal Livello 4 in poi nel Princeton Marketplace) o Sky Blue (che potrete trovare dal Livello 5 in poi nell'Huntington Marketplace).

wave

l'onda
uturo

SYSTEM SHOCK

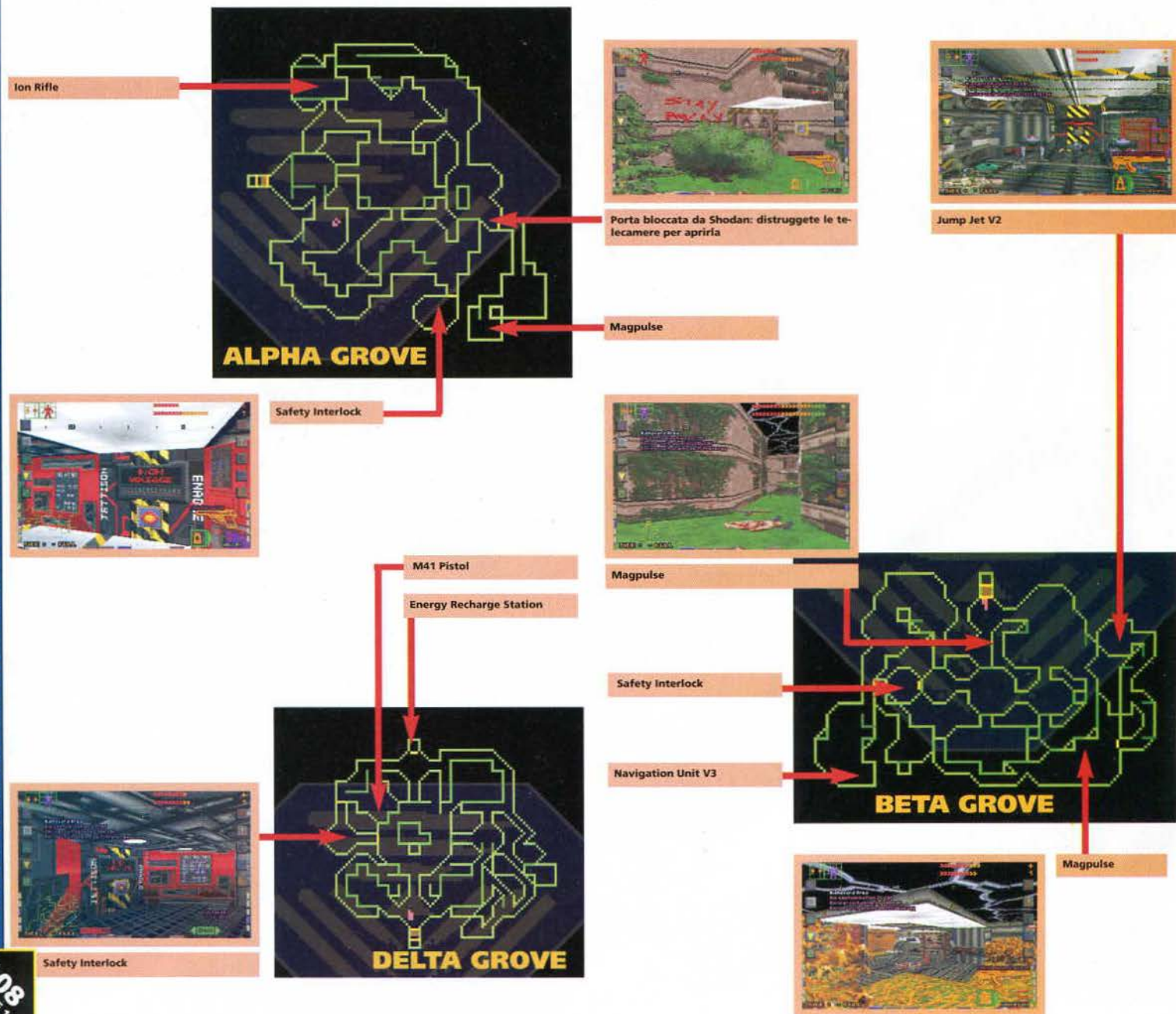
I guai del solitario NetRunner disperso nei meandri della Citadel sono risolti solo a metà: infatti dovrete guidarlo ancora attraverso gli ultimi otto livelli che, inutile dirlo, sono ancora più pericolosi e mortali dei primi sei. Per vostra fortuna avete tra le mani questa dettagliata soluzione compilata a tempo di record da Paolo Paglianti che vi permetterà di arrivare all'incredibile scontro all'ultimo byte contro il perfido Shodan!

L'AVVENTURA CONTINUA

Se avete seguito fedelmente la prima parte della nostra soluzione, dovreste aver già esplorato i primi piani della Citadel, dal Livello R al Livello 5, e aver già distrutto il Laser della stazione orbitante. A questo punto sarà disponibile abbastanza energia per poter attivare i due ascensori (al livello 3 e al livello 5) che portano al sesto livello, dove dovrete affrontare una nuova minaccia di Shodan...

SESTO LIVELLO ENTERTAINMENT

Come al solito, la prima cosa da fare è disattivare la Cyborg Conversion; dopodiché potete dedicarvi all'esplorazione del livello: prendete l'Administrative Access Card, quindi entrate nel Cyberspazio per aprire l'armadietto personale di Edward Diego e la porta che blocca l'accesso al Beta Grove. Fate un giretto nella zona residenziale (quadrante Beta), stando molto attenti ai numerosi guardiani di Shodan, e poi distruggete gli immancabili Computer Node.

Una volta eliminata la vigile presenza di Shodan, potrete esplorare i tre Grove (il Gamma Grove, come scoprirete leggendo i vari messaggi dei Ribelli, è già stato staccato dalla Citadel): infatti il computer pazzoide sta cercando di sganciare il Beta Grove, dove si sta sviluppando l'agente mutageno, e lanciarlo verso la beneamata Terra. Per bloccare i suoi criminosi piani, dovrete azionare tutti e tre i pulsanti di Safety Interlock, che si trovano nei rimanenti tre Grove, poi raggiungere il Jettison Enable Master Control, che si trova vicino alla stanza di Edward Diego, e infine premere il Jettison Control del Beta Grove. Vi consiglio di esplorare prima i Grove Alpha e Delta, e per ultimo il Beta Grove, che è altamente radioattivo, preferibilmente indossando una Enviromental Suit V2. Ricordatevi, inoltre, che se alcune porte dei tre Grove sono bloccate da Shodan, basta distruggere tutte le telecamere del sottolivello per poterle aprire. Quando avrete premuto tutti e tre i

Safety Interlock di ciascun Grove, andate nella stanza a sud-est del Livello 6 (occhio ai numerosi androidi), eliminate il caro Edward Diego (è proprio il tipo che vi ha "assunto") e azionate il Jettison Enable Master Control: purtroppo scoprirete che i circuiti che permettono la separazione dei Grove sono danneggiati, e dovrete tornare al Livello 3, più esattamente al Diagnostic Log, dove scoprirete che è "saltato" il Relay 428. A questo punto vi saranno accessibili le quattro ali del Maintenance, quindi prendete una Demodulator Interface (che si trova sempre al Livello 3, fate riferimento alla mappa apparsa sul numero scorso di K), cercate il Relay 428 e riparatelo con la Demodulator Interface.
Una volta effettuata la riparazione, dovrete raggiungere di nuovo il Livello 6, azionare il Jettison Enable Master Control e infine tornare nel "salottino" vicino al Beta Grove, dove potrete azionare il Jettison Control per togliervi letteralmente dai piedi il Beta Grove insieme al devastante agente mutageno; a questo punto potrete azionare l'ascensore a sud-ovest e raggiungere il Settimo Livello.

Teletrasporto

Ascensore per i Livelli 5 e 6

Delta Grove

Infrared Vision Unit V2

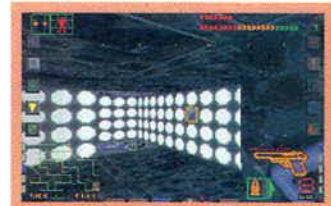
Administrative Access Card

Interfaccia per Cyberspazio

Gamma Grove

Target Identifier V3

Alpha Grove

Per aprire questa porta avrete bisogno dell'Administrative Access

Magpulse

Cyborg Conversion

Ascensore per i Livelli 3 e 6

Rail Gun

Teletrasporto

Per aprire questa porta avrete bisogno dell'Administrative Access

Stanza di Edward Diego

Ascensore per i Livelli 6 e 7

Pulsante per eliminare la Force Door che vicino all'ascensore iniziale bloccava l'accesso ad una telecamera sul soffitto

Inserire il codice "711" per aprire la porta

-Energy Recharge Station

Computer Node e Biological System V2

Androide di Edward Diego

Jettison Control per Beta Grove

Jettison Enable Master Control

Beta Grove

SETTIMO LIVELLO ENGINEER

Nuovo livello, nuovo problema! Shodan, ancora scosso dalla distruzione del Beta Grove, sta cercando di downloadare sé stesso sui computer terrestri grazie alle antenne paraboliche di questo livello. L'unico modo per sventare questa nuova trovata è di distruggere le quattro antenne con altrettante cariche esplosive al plastico che, come ricorderete, si trovano nel deposito a nord-ovest del livello 4 della Citadel: andate a prendere il plastico, quindi raggiungete le quattro antenne, che si trovano nelle quattro stanze esterne del livello. Fate attenzione, perché ogni antenna è difesa da un buon numero di Robot; in particolare l'antenna nel settore Delta (quella a nord) è difesa da una decina di Enforcerer nascosti ai lati del corridoio, mentre l'antenna del settore Beta (a sud) è protetta da una trappola mortale: infatti quando applicherete il plastico al piedistallo dell'antenna, si chiuderà la porta alle vostre spalle, e avrete pochi secondi per risolvere il puzzle elettronico nascosto in basso a sinistra (rispetto alla porta) per sfuggire all'esplosione!

Per distruggere una Antenna dovrete prima aprire lo ""sportellino" sul piedistallo, inserire il plastico nell'apertura e poi darvela a gambe senza pensarci troppo. Già che ci siete distruggete anche i Computer Node e prendete la Enviromental Suit V3, poi premete il pulsante al centro del livello (vedi mappa) per aprire la prima porta dell'ottavo livello: infatti il vostro passo successivo sarà di far esplodere il Reactor Core della Citadel!

LA DISTRUZIONE DELLA CITADEL

Prima di tutto, dovrete avere indossato una Enviromental Suit V2 (meglio se V3), quindi dovrete tornare al Livello R, dove potrete finalmente raggiungere il Reactor Core senza collassare per le radiazioni: qui una piattaforma repulsore vi permetterà di raggiungere una console dove dovrete comporre le sei cifre del codice di autodistruzione (potrete scoprire una cifra per volta nei livelli da 1 a 6 nelle rispettive stanze dei Computer Node): il codice è "578055".

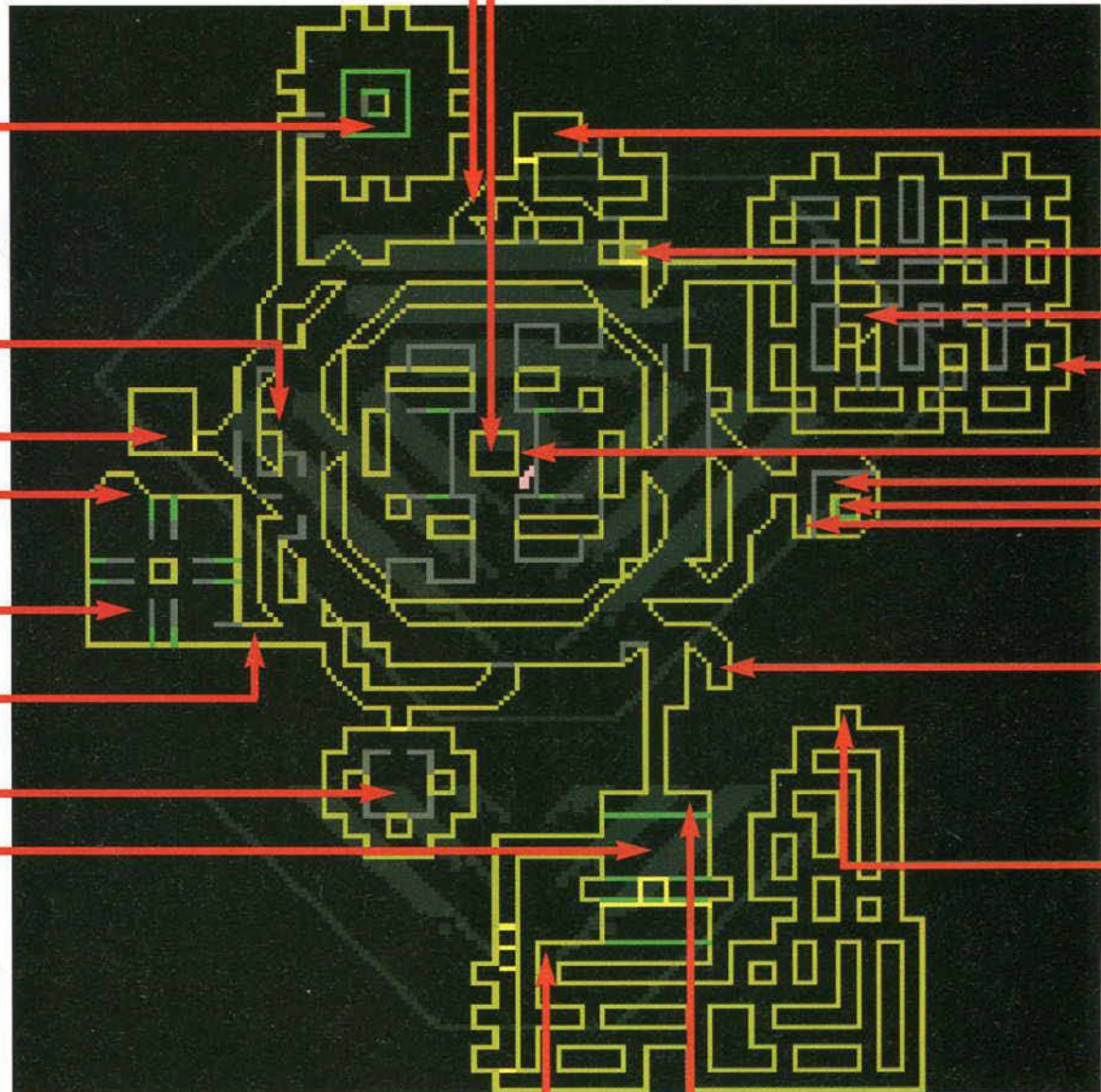
Ora dovrete correre fino al Livello 5, dove potrete entrare, dopo un nuovo scambio di idee con il Cyborg di Edward Diego, in uno dei due Life Pod (il codice per entrare è "001"). Purtroppo scoprirete che Shodan è riuscito a bloccare irrimediabilmente i due Life Pod, e che sta tentando di separare il Ponte di Comando dal resto della Citadel: la vostra unica speranza è di attraversare in fretta e furia i Livelli 6, 7 e 8 e arrivare all'ultimo livello prima che Shodan riesca a fuggire insieme a tutto il Livello 9 (se avete scelto Difficoltà 0, 1 o 2 non dovrete preoccuparvi del limite temporale, perché avrete a disposizione tutto il tempo che vorrete!).

OTTAVO LIVELLO SICUREZZA

Tra voi e Shodan ora c'è "solo" il Livello 8: questo livello è stato trasformato dagli androidi del vostro nemico giurato in un dedalo di repulsori bloccati e di porte chiuse ,cosparso da una moltitudine di mostruosità. Stando molto attenti ai nemici, che sono posizionati in alcove studiate appositamente per colpirvi di sorpresa, dovrete raggiungere il repulsore a nord-ovest, salire ed esplorare la "zona ovest" della Sicurezza, dove troverete i Computer Node e l'interfaccia per il Cyberspazio, oltre alle Group B Access Card e alla Command Access Card. Notate che in questa "ala" si trova anche un piccolo laboratorio dove è custodito il mitico Plasma Rifle, un'arma laser di inaudita potenza che si rivelerà molto utile nel prossimo livello. Una volta eliminati i Computer Node e prese le due Access Card, potrete utilizzare anche gli altri ascensori, in particolare quello a sud-est, che vi permette di arrivare nella stanza a nord-est dove si trova il pulsante che attiva il Force Bridge tra il torrione centrale e il resto del livello. Prima di salire l'ascensore a ovest, che vi porta a questo Force Bridge, fate un giretto nelle stanze alla base del torrione centrale, accessibili normalmente dal basso, dopodiché attraversate il Force Bridge, salite l'altissima rampa di scale (cercate di iniziare la salita il più frontali possibile) e superate anche il secondo Force Bridge per arrivare nella stanza dell'ascensore per il Livello 9, dove vi attende il perfido Edward Diego, scortato da un paio di inossidabili androidi: eliminate questi nemici alla svelta, prendete l'Access Card sul cadavere di Diego per aprire l'ascensore e, molto velocemente, superate la porta dorata per raggiungere l'ultimo livello, dove vi aspetta lo scontro finale con Shodan.

NONO LIVELLO - SHODAN

Dopo aver messo i bastoni tra le ruote a tutti i piani escogitati da Shodan, non vi resta che esplorare questo ultimo livello e vedervela direttamente con quell'ammasso di spazzatura elettronica sul suo stesso terreno, ovvero i dedali cyberspaziali del suo contorto cervello. Noterete subito che in questo livello ci sono diverse Energy Recharge Station, e che quindi potrete fare affidamento soprattutto sulle armi laser, in particolare sul devastante Plasma Rifle che si rivela particolarmente utile per massacrare le guardie cibernetiche di questo livello. Per poter entrare nella stanza centrale, dovrete per prima cosa risolvere i tre "puzzle" principali del livello, in modo da poter raggiungere i corrispondenti tre pulsanti che eliminano le tre Force Door della stanza del Computer a sud-ovest: andate quindi nella stanza a nord-ovest, dove dovrete aprire, una dopo l'altra, tutte le porte laterali ed abbattere tutti i robot per poter premere il pulsante al centro della stanza, poi raggiungete la stanza a nord-est, in cui dovrete premere il pulsante sulla parete a nord per poter entrare nel piccolo dedalo sotto i vostri piedi, in modo da arrivare al pulsante che elimina la seconda Force Door; infine dovrete esplorare ogni recesso del labirinto a sud-est per poter raggiungere il terzo e ultimo pulsante, difeso da una miriade di piccoli robot-kamikaze. Dopodiché prendete l'Isolinear Chipset nella gabbia della stanza a sud (per entrare nella gabbia dovrete premere il pulsante indicato sulla mappa, per uscirne dovrete premere quello piazzato sul pavimento) e infilatelo nel ricettacolo della stanza del computer a sud-ovest, che prima era appunto bloccata dalle tre Force Door. In questo modo le pareti ai lati della stanza centrale di "apriranno", e potrete raggiungere il computer Node principale, difeso però da una vera orda di Elite Cyborg (nelle alcove "ribassate" di questa stanza troverete diversi First Aid Kit). Dato che non potete distruggere fisicamente Shodan, vi conviene correre fino all'interfaccia per il Cyber-

spazio piuttosto che eliminare tutte le guardie

Il Cyberspazio in cui è immersa la personalità di Shodan è costituito da due "anelli" concentrici, dove sono disseminati una gran quantità di interessanti upgrade, come lo Shield V8. Tuttavia per eliminare il vostro acerrimo nemico è sufficiente il Pulser V7, che troverete appena entrate in questo Cyberspazio. Purtroppo è difficile spiegare come raggiungere Shodan per la via più breve, perché nel Cyberspazio, come ben sanno tutti i NetRunner di una certa esperienza, non esistono concetti assoluti come "sopra", "nord" o "sinistra": in ogni caso, all'inizio le "correnti" vi porteranno in una stanza con diverse Cyberguardie, un sistema difensivo ICE e tre o quattro Croci Rosse; eliminate le Cyberguardie e seguite il sentiero dietro di esse, quindi girate nella prima diramazione alla vostra "sinistra" (se per caso vi confondente e girate verso "destra", arriverete in uno stanzone senza altre uscite dove troverete tre Croci Rosse, e quindi basta fare dietro front per continuare per la retta via). Se avete girato dalla parte giusta, vi ritroverete nell'anello più interno, che in questo punto è di colore rosso, e potrete vedere al centro: verrete poi sballottati verso "sinistra"; fate attenzione, perché dovrete girare alla prima diramazione alla vostra destra (potrete distinguerla perché davanti troverete una Croce Rossa), che vi permetterà infatti di incontrare finalmente Shodan! Il vostro avversario, grazie alla sua impareggiabile potenza nella Rete, vi impedirà di mantenere un assetto corretto e, soprattutto, friggerà irrimediabilmente le vostra cervella in una trentina di secondi: voi avrete solo una manciata dei medesimi per centrarlo una decina di volte con il vostro fedele Pulser, e concludere questa avventura e tornare alle vecchia, cara vita di NetRunner!

DOVE TROVARE COSA

LOCAZIONI IMPORTANTI

Shield Override Control - Livello R
Reactor Core - Livello R
Ricettacolo per Isotope - Livello R
Laser Control - Livello 2
Diagnostic Log - Livello 3
Relay 428 - Livello 3
Life pod - Livello 5
Jettison Enable Master Control - Livello 6
Antenne Paraboliche - Livello 7

OGGETTI IMPORTANTI

Isotope - Livello 2
Enviromental Suit V 3 - Livello 7
Lantern - Livello 3
Demodulator Interface- Livello 3
Engineer Access Card - Livello 2
Plastico - Livello 4
Isolinear Chipset - Livello 9

CODICI

Infermeria - 451
Armeria del Livello 1 - 705
Porta a sud-est del Livello 4 - 838
Override Control (Livello R) - 199
Life Pod - 001
Autodistruzione del Reactor Core - 578055
Porta a sud-est del Livello 6 - 711

Shield V4

Ascensore per i Livelli 8 e 9

Pulsante per aprire Force Door della stanza del Computer

Turbo Motion V3

Interfaccia per entrare Cyberspazio dove vi aspetta lo scontro finale con Shodan

Energy Recharge Station

Nella Gabbia troverete l'Isolinear Chipset

Pulsante per entrare nella Gabbia

Rail Gun

Pulsante per aprire Force Door della stanza del Computer

Energy Recharge Station

Ma portassi sfiga. Neanche un anno di K Box sulle spalle, che sono costretto a togliere il fardello per sostituirlo con i classici bastone e sacchetto. E fossi solo io...devo dire ad onor di cronaca, che il direttore è in lacrime e il caporedattore depresso all'unisono (coretto invero sgraziatello). Avrei preferito scrivere un'introduzione molto più allegrotta e (come al solito) fortemente ispirata dal Verduzzo delle valli friulane. Ma poi, in effetti, il nome di questo file è "addio.txt" e non c'è molto che si possa fare. Probabilmente finirà su qualche nastro da streamer, insieme a vecchie recensioni, vecchie lettere, vecchissime risposte, vecchi errori di battitura, vecchie cose importanti, e tutto il restante contenuto della directory "K". Che, presto o tardi, non avrà più molto senso mantenere sull'hard disk, coi suoi dieci mega di testi più o meno curati, più o meno corretti, ma sempre dignitosamente sinceri. Adesso che siete sul punto dell'abbiocco, vi scuoto le coscienze lacerandovi le palpebre: anche se non ve ne frega niente, questo è l'ultimo numero di K realizzato dallo Studio Vit, cioè da Riccardo, Alberto e Benedetta, da Andrea, Paolo e me, e da tutti gli altri galanti marpioni, gente che da ormai dodici anni fa e ama fare questo mestiere. Prima autori di quella "Videogiochi" che aprì e chiuse un'era, poi di Zzap (l'epoca gloriosa) e poi di K, queste due accumunate dalla simpatica decisione dell'editore di spostare la redazione internamente, ovvero quella che ogni manipolo di aspiranti informatori indipendenti ricorderà in futuro come la Grande Maledizione dello Studio Vit, yak yak, uaz uaz. Ma da dove viene questa vocazione da dissidenti? Uhm, diciamo dalla voglia di fare le cose non tanto per farle, e da pelose beghe contrattuali anche un po' stupide e deprimenti, ma il cuore è (sigh) molto più facile da spezzare di una carta di credito. Abbiamo fatto il possibile per continuare a redigere, impaginare, dare le capocciate alla laser per "fare" e migliorare K, ma si vede proprio che non era cosa. Ma non fate quelle facce, lo sappiamo che ci volete bene e ci riempireste di baci da mane a sera, ma non siamo in mezzo ad una strada: infatti, e a questo punto mi pompo l'ego a idrogeno e ripeto le stesse parole dell'Albini, non vi diciamo addio, ma arrivederci. Che fine farà K non sta a noi dirlo, non saremo più noi a soffiare sul fuoco (frase bomba), ma ormai è maggiorenne e può andare via di casa. Per quanto mi riguarda, dalle tonnellate di lettere non pubblicate, sono un po' contento e un po' impaurito di vedere che ormai ci (mi) conoscete, e non solo per nome. Come avrete fatto a capire chi siamo da quattro recensioni in croce lo sapete solo voi, la cosa strana poi è che bene o male avete fiutato giusto e che siete affezionati a noi quanto noi a voi, ma per noi ha più senso, siete voi che tirate fuori i dindi ogni mese, noh? E poi, c'è ancora qualcuno che mi chiede perchè non faccio più vignette (e ho smesso da tre anni!). Che bello. Siete stati i lettori migliori che una rivista possa avere (questo si dice sempre), e che una redazione possa meritare, mica potete sparire così. E allora alla prossima, ad maiora, ci si vede al solito pub. Anche se non siete puntuali fa niente, noi ci facciamo notte, notte fonda. Ciao.

Tiziano

IT'S ONLY ROCCHEROLLE, ovvero NUKE KIDS ON THE BLOCK

Esimio Toniutti, buonasera

Sto scrivendo per esprimerle il mio disappunto per una sua affermazione riguardante la "censura" nel numero di Giugno di K. Lei nomina, tra gli altri, il gruppo musicale dei Deicide, etichettandoli come "imbecilli", che con "schifose macchinazioni" e producendo solamente "violenza gratuita" cercano di abbindolare il deficiente di turno (così lei lascia presumere) che si limita a comprare "ogni cosa che esprima violenza, in quanto la violenza vende, e vende anche bene". In questo caso il suo discorso è sbagliato. I Deicide, che io seguo dal loro esordio sulle scene, fanno un genere musicale violento di per sé, e comunicano attraverso la musica COERENTEMENTE alle proprie idee e al proprio modo di essere. Che alle sue orecchie delicate, forse abituate alle "soavi" armonie di 883, tale violento trambusto non piaccia, beh, non è affar mio, ma non si può permettere di pontificare non conoscendo il gruppo, la sua storia e le idee dei suoi componenti.

Se i Deicide avessero iniziato la loro carriera facendo canzonette e poi fossero passati al Death violento per vendere di più, lei avrebbe ragione. Ma visto che gli esordi, musicalmente e contenutisticamente sono assolutamente coerenti con le produzioni attuali, il suo discorso non regge. D'altra parte i Deicide si sono sempre collocati, e continuano ad essere, nell'underground del movimento metal, non mi pare quindi che si siano prostituiti alla violenza gratuita (secondo me il Death oggi è molto più che una branca del metal: è un genere a sé stante che può piacere o meno anche a chi apprezza il metal in generale, e i Deicide sono tra quelli con il profilo più alto di tutto l'ambiente, molto più alto di gente come Cynic o i disciolti Nocturnus e i miliardi di Impaled Nazarene e compagnia assortita, NdR), come il suo affrettato, alquanto fazioso ed assolutamente infondato giudizio può far credere. Che i contenuti dei testi, i modi di esprimersi e di suonare siano violenti è fuori dubbio, ma voler vedere in questo una mera strategia commerciale invece che un seguire convinzioni e sentimenti, beh, è assolutamente falso. La prego quindi di informarsi meglio e di riflettere bene prima di parlare (o scrivere) e magari di andare a leggersi i dati di vendita degli album dei Deicide, che rimangono sempre una "cult band", affatto commerciale e assolutamente coerente in un maturare sia musicale che concettuale. Probabilmente questa lettera non vedrà mai la pubblicazione viste le argomentazioni poco ortodosse in essa riportate, comunque sia l'unico mio intento era puntualizzare su un argomento che interessa il mondo dei giovani (e meno giovani), e magari di consigliarla ad astenersi da giudizi altisonanti su argomenti di cui non è bene a conoscenza.

Cordialmente, Alessandro di Michele

La bellezza di una lettera è sempre e comunque subordinata all'argomento di cui questa tratta (almeno su queste pagine), ma potevi darmi del tu davvero da molto prima di quel P.S. che non ho lo spazio per pubblicare. Lasciami sbrodolare un po' addosso con una rispostona pomposona (guarda cosa ti costa aver nominato gli 883, che scialo, che sfoggio): mi dispiace dovermi beccare del capoccione ostinato, ma credo a tutt'oggi che i Deicide (e in particolare Glenn Benton, leader della band) siano un manipolo di imbecilli. Mi dispiace pure doverlo fare con un lettore così attento, ma recupero con una sforbiciata in doppio avvitamento, dichiarando senza colpo ferire che io stesso sono stato più volte il "deficiente di turno", perché ho ascoltato tutti i dischi del gruppo e l'ho anche fatto un sacco di volte. Ti dirò di più, ascolto i Deicide da quando si facevano chiamare Amon e mettevano in giro demo registrati da cani come "Festing the Beast", e seguivo pure i Carnage, dalle cui fila proviene come saprai, metà della band attuale. Li ascoltavo, ma continuo a preferire i miei cari Sonic Youth, R.E.M., Afghan Whigs, Zappa, Queensryche, Henry Rollins ("...so you can say ' I really identify with you ', but I'm a liar, I'll turn you into me..."), i Primus, Nick Cave, Obituary, Chuck Shuldiner, Bad Religion, PJ Harvey, Branduardi, Claudio Rocchi, Mingus, Warrior Soul, Slint, Buckley, Codeine, Marlene Kuntz, e altre migliaia di gruppi e artisti parecchio, ma parecchio più coerenti di Benton e soci. Non c'è bisogno di partire con le canzonette e poi fare Death per sollevare qualche dubbio: se ti vai a riascoltare i Carnage ti accorgerai di come copiassero pesantemente le atmosfere black dei Venom e dei Celtic Frost, in gran revival al tempo, e come i Deicide di oggi siano solo un dozzinale gruppo death, forse più brutale, spiccatamente tecnico e convincente, ma dal suono molto meno profondo ed evoluto di quanto uno si aspetterebbe. Oltretutto i dati di vendita dei loro dischi sono abbondantemente in grado di reggere da soli anche tre etichette indipendenti, se la Blu Bus di Aosta avesse i Deicide in catalogo, molti gruppi italiani sarebbero più motivati. Devo chiarire poi che le "macchinazioni" a cui mi riferivo non toccavano tanto i Deicide quanto i produttori di gadget (anche elettronici) più o meno gore, affatto intelligenti o stimolanti per il target, divertenti sicuramente, ma anche se Bart Simpson è simpatico mi fa piacere che esista anche Lisa, se capisci cosa intendo dire. Detto questo, la "coerenza" dei Deicide si espugna più facilmente del fortino sudista di mio cugino di sei anni, senza per questo avere sulle spalle il gravante peso di una cultura spaventosa, credimi, basta un po' di logica (e io in matematica beccavo tre fisso): l'ormai fu Geoff Mann, cantante dei prog rockers 12th Night, intervistò Glenn Benton, ricavando dall'incontro un interessante "faccia a faccia" pubblicato, mi pare, su un vecchio numero di Spin, riuscendo nel contempo a fare un figuraccia. Se è vero che Benton si suiciderà a 33 anni, come ha più volte dichiarato, credo che davvero in pochi piangeranno la scomparsa del grande cervello dietro a parti inquietanti del tipo "Glenn, credi in Cristo?", e lui prontissimo "No, lo odio, quel bastardo". Odiare qualcuno che non esiste, uhm, beh, è una battuta niente male da sparare a un rabbino, ma per il resto è una mozzarellona di bufala come tante. Voglio farmi capire, Alessandro: io non discuto sul contenuto musicale del progetto Deicide, che poi alla fine sarebbe l'unica cosa che dovrebbe contare, e non ne avrei discusso anche se non mi fosse piaciuto il rock'n rawl: ho detto solo che la violenza è ingiustificata se dietro al microfono ci metti uno che NON SA quello che sta dicendo, o peggio, lo sa benissimo e se ne approfitta prendendo per il culo la gente che compra i suoi dischi. Alessandro, io non sono cattolico, e posso dirti solo che la violenza idiota di Benton mi pare in tutto e per tutto equivalente a quella che certi pastori americani fanno dal teleschermo, il fine è assolutamente lo stesso. E la vacuità di certe liriche annulla per conto mio anche quanto di buono c'è nella musica: Benton è o un poveretto che si è trovato in un meccanismo più grande di lui, o uno che ha capito tutto e se la spassa allegramente alla faccia nostra e di chi caccia i soldi. Avendoci parlato personalmente, posso dirti che il ragazzuolo non mi pareva tanto sveglio. Può darsi che in quel periodo avesse dei condotti fognari al posto delle vene, ma si può anche ipotizzare una deficienza congenita. Comunque questi non sono affari miei, in più non me ne frega niente se Glenn adora Satana (perfetta nemesi del Dio di cui nega l'esistenza, complimenti per la logica) e a casa sua disegna pentacoli sul pavimento, non mi interessa se si fa marchiare a fuoco croci rovesciate sulla fronte e Vie Crucis a 27" sulla schiena. Non me ne frega niente, pure prendendone atto, se quello dei Deicide è un messaggio molto più cafone di quello dei Santarita Sakkascia, senza essere altrettanto sollazzante. Non me ne frega niente se Glenn Benton si ammazza, l'importante è che non ammazzi qualcun altro, e ci metto dentro pure gli animali scannati (almeno stando a quanto dice lui) per i suoi riti satanici. Però, posso dare dell'imbecille e del coglione a chi sopprime delle vite per sue personalissime esigenze, o no? Ma tanto suppongo che non saremo mai d'accordo, come è vero che ci piacciono suoni e rumori diversi. Bof bof, almeno abbiamo chiacchierato un po'.

QUEL GENIACCIO DI DANIELE SEPE

Ciao a tutti! Finalmente dopo mesi e mesi di turbamenti psichici (ad esempio essere o non essere oppure se è meglio il gelato al caffè o alla banana...) mi sono deciso a scrivervi questa lettera che vi obbligo tassativamente di pubblicare altrimenti farete tutti una brutta fine visto che sono il fratello di Jason Voorhees (proprio quello di Venerdì 13). Dopo questa breve introduzione voglio venire subito al punto e quindi vi risparmio i soliti complimenti tanto lo sapete anche voi che siete una rivista con la R maiuscola. Sono un possessore della nuova consolle 3DO Panasonic per la quale ho cestinato C64 e Megadrive e ho sborsato i risparmi di una vita, accumulati più o meno onorevolmente (in Disco-

teca solo con omaggi, giochi per Megadrive solo di terza o quarta mano, gatti nella salsiccia per risparmiare sulle spese di produzione della professione di salumiere). Ho vent'anni e la faccenda che mi interessa è questa: io adoro i giochi iperpompati graficamente ed è per questo che ho subito acquistato la 3DO (ma si dice IL 3DO, o no? Boh, tanto ci devi solo giocare, credo, NdR), infatti sono soddisfatto per quanto riguarda *Dragon's Lair, Doctor Hauzer, Ultraman Powered, Twisted* e altri. I miei dubbi sorgono quando leggo sbavando sulle riviste le recensioni dei giochi per PC che sembrano di un altro mondo; a volte sono stato in procinto di acquistare un PC ma poi ho sempre rinunciato perché avrei utilizzato il computer solo per giocare. A tal proposito vorrei farvi alcune domande e vi prego di rispondermi perché sono questioni vitali: 1) Cosa pensate sinceramente della macchina targata Panasonic, dei giochi che sono usciti e di quelli annunciati? 2) Giochi come *Doom, Alone in the Dark, The Seventh Guest* possono essere ben realizzati sulla 3DO e soprattutto potranno uscire in futuro? 3) Mi consigliate di restare fedele o di passare al PC (sappiate che lo userei solo per giocare e quasi esclusivamente con giochi su CD-ROM)?4) Se optaste per il PC, quale sarà la configurazione ideale in base al rapporto qualità/prezzo fra qualche mese? 5) Perché fate così poche recensioni dei giochi per la mia console (una al mese è ridicola ma nemmeno con due ve la cavereste a buon mercato)? E non dite che escono pochi giochi perché non è vero, ce ne sono già una quarantina in giro. Questo è l'unico rimprovero che ho per la vostra rivista, il resto è OK. Grazie di tutto e spero che mi rispondiate, anche perché vi ho già detto la fine che fareste, non facendolo. Ciao Amici (non della De Filippi comunque, uazuazuaz, NdR)

Fabio Morini Castel S. Pietro Terme (Bologna)

Probabilmente il supplemento del numero scorso ha già chiarito molti dei tuoi nobili interrogativi. In questo momento è dura risponderti perché il PC si è appena ingozzato la lettera di Ruggero Cassanelli, peraltro con risposta allegata, decurtando il mio lavoro di 6 cartelle abbondanti: sarà la giusta punizione che il Grande Canuto mi invia per aver approfittato delle lettere su disco. Invece la punizione per quelli come te, empi peccatori che non hanno saputo resistere all'enfasi del momento a 32 bit, si chiama 3DO Blaster: la metti dentro un PC e hai risolto davvero tutto. Comunque Alone in the Dark *è già uscito, e invece di* 7th Guest *tra un po' ti becchi* Eleventh Hour, *che pare, si mormora, dicitur, dovrebbe essere più o meno la stessa cosa. Con un ottima macchina come il 3DO sotto le grinfie, passare a un PC non è propriamente una furbata. Soprattutto considerando che se devi solo giocare, il PC è una macchina particolarmente odiosa, o ci spendi su qualche miliardo, o ti rassegni a potare regolarmente autoexec.bat e config.sys, a digitare parole sceme. La soluzione ideale se hai i soldi è sbolognare il 3DO a qualche pescione affamato (la macchina sarà poi upgradabile a Bulldog quando uscirà il modulo), investire su un pacifico Pentium a 90 Mhz e 3DO Blaster appaiata, tanto per non scagliare i vecchi CD dalla finestra.*

DAL PERTUGIO DI NEMBO KID

[...] Sapete cosa vi dico? Io mi tengo il mio computer, uso i pochi giochi accettabili per PC che sono rimasti e mando a farsi fottere tutti quelli che hanno voluto questa inutile "rivoluzione videoludica".

"Air" Michael '77

Ci sono un bordello di "giochi accettabili" anche per macchine rugose come l'Amiga 500. Ho effettuato dei test grazie alle reazioni degli attendibili polmoni collegati alle navigate cavità respiratorie del Direttore, poste vicino alle fessure dei drive, e ho concluso che i computer vecchi oggettivamente non inquinano più di quelli nuovi, e quindi continuare ad utilizzarli non è una cosa moralmente inaccettabile. Ma tutte queste riedizioni economiche su CD ROM, ottimi giochi senza tempo e senza età, sentirle col CD audio è un po' da fessi. Sempre "secondo me", chiaro.

UN CANE DI NOME ZELDA ovvero MEMORIE DI UNA TESTA TAGLIATA

Caro Tiziano,
a differenza di molti altri, i cui pensieri appaiono mensilmente sulle auguste pagine del K-Box, non posso esattamente definirmi un "aficionado" di videogames.
Non posso perché, sebbene abbia una certa conoscenza in questo campo, il mio interesse (o, meglio, la mia insana passione) per le applicazioni ludiche dei computer risale in maniera compiuta a poco meno di due anni fa, quando giunse a casa mia, fiammante e nuovo di zecca, il PC di fronte al quale sono ora seduto, intento a slogarmi le dita sulla tastiera.
È vero, possedevo (e possiedo tuttora) un Amiga 500, ed avevo posseduto a suo tempo anche il C64, ma fino a quel momento i videogiochi avevano avuto nella mia vita una parabola dalla traiettoria assai bizzarra: grande passione durante l'infanzia con i coin-op in sala giochi (e conseguente attacco d'invidia a causa delle prestazioni grafiche del C64, un po' inferiori al mio gusto), scemata dopo i tredici anni, rinata in forme più modeste a 17 con l'Amiga, fino al boom dei 18 anni, quando giocai per la prima volta a quella che per me continua ad essere l'Avventura per PC, *Alone in the Dark*. Sono rimasto sbalordito da quello che oggi è possibile cavare da un PC ragionevolmente potente (cito, tra gli altri, *AITD2, Wing Commander, X-Wing, TIE Fighter, Dune 2*, gli ultimi titoli della saga di *Ultima*, e chi più ne ha...), sbalordito in una maniera che oserei definire fanciullesca, come del bambino che scopre per la prima volta di poter mangiare, bere, respirare, e ne assapora le sensazioni... (yapz, tu l'hai scoperto? Io se non respiro muoio, NdR)
Insomma, sono il tipico videogiocatore della nuova generazione che è stato stregato dalle tecniche grafiche, dalle musiche, in una da tutto quello che oggi fa l'atmosfera di un gioco. Ma la Nemesi, con somma gioia dei nostalgici dei bei tempi antichi, è infine arrivata anche per me, perché il 486 costa un botto di soldi, almeno per i miei gusti, il Cd pure, e tutto quello che posso fare è sospirare malinconicamente di fronte alle prime immagini di *Wing Commander 3* e fantasticare sui mondi lontani che per me resteranno per un po' di tempo miraggi inebrianti. Ma non è di questo che vorrei parlare. Se l'ho fatto, è stato anche per rompere il ghiaccio, come si suol dire, e dare all'individuo che si nasconde dietro a questi caratteri una minima (per quanto vaga) connotazione. Assolto dunque questo obbligo (indispensabile per bilanciare i miei sensi di colpa) e tralasciati i complimenti per la rivista, del resto d'obbligo, vorrei venire al dunque: vorrei parlare di Matteo Bittanti, MBF per gli amici del K-Box. Se l'attimo di choc è stato superato, e se il mio dischetto non è già finito nel cestino (dei dischetti non si butta via niente, NdR), vorrei provare a sviluppare un po' l'argomento, il più serenamente possibile, cercando di evitare polemiche sterili, intrighi di palazzo, conflitti intergalattici e amenità del genere. Il punto di partenza è Leonardo Bernardi, e la sua lettera sul numero 63, che ho letto con molta attenzione assieme alla tua risposta: boh, che dire? Lettera estremista, dai toni calcati e polemici, non esattamente quello che si definisce un saggio di obiettività, e tuttavia non priva di una sua logica, per quanto sbilenca. Se dico questo, lo faccio essenzialmente per il fatto che quell'infuocata missiva ha finito col dare l'avvio in una certa direzione ad alcuni pensieri, con i quali peraltro mi gingillavo da svariato tempo, da quel numero di Gennaio in cui lo scettro di MBF era passato nelle tue mani, Tiziano. Ricordo che la mia prima reazione fu di perplessità, stupore, soprattutto per la repentinità della cosa, avvenuta (così mi parve allora come anche adesso) senza un minimo di preavviso. Bernardi sembra aver tratto da questo la conclusione che Bittanti sia stato, più o meno elegantemente, defenestrato, ed anche io, devo confessarlo, all'inizio ero scettico e sospettoso. Del resto le poche informazioni in mio possesso non potevano aiutare granché a capire che fine avesse fatto Matteo Bittanti. A questo devo aggiungere il rimpianto per aver perso un buon postaiolo e qualcuno per cui sentivo grandi simpatia e rispetto. Ora, Tiziano, sono certo d'accordo con te che le qualità di Matteo non potessero definirsi "messianiche" (e del resto la figura dell'agiografo non mi è mai stata molto simpatica), ma permettimi di esporre liberamente la mia opinione o, liberamente tradotto, di

spezzare una lancia a favore del filosofo.
Premetto che, fino al 1992, non sapevo nemmeno che esistesse un Matteo Bittanti filosofo, e fu solo con le mie prime copie di "K" che iniziai a farmi un'idea mia sul personaggio, quale esso mi appariva: erano i tempi in cui infuriava, feroce e serrato come non mai, il dibattito sull'"Homo ludens" e la posta era attraversata dalle fulminanti provocazioni del 20TH Century Boy e dagli interventi di tanti altri che ora non sto a ricordare.
Per me, che ero alle prime armi, era straordinario sperimentare come quello dei videogiocatori, per citare un altro lettore firmatosi "Cicero", fosse un popolo pieno di "sensibilità" e fantasia", quando in Italia il videogioco, e il computer in generale, è guardato da buona parte della gente con sospetto e/o sufficienza.
Per dirla con il vecchio Machiavelli, mi piaceva notare "diverse fantasie e gusti d'uomini", e mi piaceva soprattutto vedere come da cosa nascesse cosa e da questa o quella lettera potessero poi derivare variazioni diverse sullo stesso tema, tutte molto stimolanti.
Non so se le cose stessero proprio in questi termini, ma ti assicuro che per me era così, ed attribuivo buona parte del merito a Bittanti.
Spesso e volentieri rileggo le lettere accumulate in questo tempo, e le risposte, e devo dire che il piacere non si consuma mai. Matteo Bittanti aveva una buona conoscenza di quella che generalmente si definisce "cultura umanistica", e che nella nostra folle, caotica e dispersiva vita si è fatta un tesoro prezioso, si sforzava di applicare al suo lavoro quello che sapeva, evitando che tale cultura restasse un sapere morto ed inutile, e lo faceva in uno stile piacevole, comprensibile anche quando si perdeva nelle sue elucubrazioni.
Dietro di lui mi sembrava di intuire una vastità di interessi che ammiravo: per passare dal sublime al ridicolo, io, accanito consumatore di manga (oltre che di Lovecraft, Asimov Clarke, Pohl, Herbert), ricordo ancora con piacere un articolo su "GamePower" di quattro pagine firmato "MBF", che trattava, alla sua maniera, di manga ed anime in rapporto ai videogiochi.
Di certo non era perfetto, e se ero spesso d'accordo con lui su molte cose, su altrettante non la pensavo allo stesso modo. Non mi è piaciuta la maniera, quasi autoritaria, con cui troncò definitivamente il dibattito sull'"Homo ludens"; certi suoi concetti, come quello dell'"Opera Definitiva" mi sono parsi francamente campati in aria; nel dibattito sulle avventure grafiche contro quelle testuali, trovo che abbia dato fin troppa corda al buon Baron Vallarino (nulla di personale, ma sentirsi dare implicitamente del fesso perché ti piace la grafica ed il sonoro alla lunga irrita); a volte notavo contraddizioni tra quello che affermava in diversi numeri della rivista.
Ma anche così, sono elementi che vanno ad unirsi a quelli positivi, per creare una figura che personalmente mi intrigava, e che era bello stare a sentire: nel paragonare la sua gestione della posta a quella di altre testate, che tendono a ridurla ad una fila di baggianate messe insieme dal primo fine umorista che capita (anche io ho letto l'ultima, mitologica, lettera di FFS), io non smettevo di prenderlo a modello.
A voler essere un miccino cinici, come era solito dire lui, c'è da osservare che Bittanti è stato molto abile a creare il suo personaggio, ad individuare gli elementi che potessero renderlo agli occhi altrui una figura interessante. In altri termini è stato bravissimo nell'attribuire alla sua figura quei tratti superomistici che possono derivare alla nostra epoca affamata di eroi, da un uomo che ha una sua cultura, da essa trae sicurezza e scioltezza, ed esprime il suo pensiero liberamente.
Che poi quest'ultimo aspetto sia considerato nel nostro sventurato paese un atteggiamento tanto insolito, da coincidere con l'"essere scomodo" (e spesso lo è), spiega per me la vivace reazione di Bernardi e il silenzio di tipi come M. Rossi, 20Th Century Boy, e degli altri che, almeno per ora, si sentono privati del loro interlocutore ideale.
Tornando al buon Bernardi, in una cosa aveva ragione: Con MBF si andava sulla strada della maturazione non già poiché fosse una specie di "maestro di vita" (cosa molto opinabile e francamente risibile), ma nel senso che, pur esprimendo le sue idee, la sua visione, stimolava gli altri a fare altrettanto, spingeva cioè un mucchio di accaniti smanettoni ad interrogarsi su ogni possibile implicazione del loro bel passatempo. E scusate se è poco...
Ma si sa, nulla è eterno e, alla fine, Matteo se ne è andato. È solo in merito alle modalità con cui ci avete informato della cosa che vi si può muovere una piccola critica: vediamo come.
Come ho già detto sopra, quello che più mi aveva lasciato perplesso era stata la repentinità del cambio della guardia al K-Box, la totale mancanza di preavviso, magari dallo stesso MBF. Come scrive Bernardi, anche per me era difficile pensare che Matteo se ne fosse andato senza una parola per quelli che lo avevano seguito: se davvero non l'ha fatto, come dici tu, allora si è trattato di un gesto poco corretto da parte sua nei confronti di chi leggeva la posta. Ma d'altra parte, "K" non è stata molto chiara sul perché Bittanti sia sparito dalla circolazione: il tuo box sul numero di Gennaio, abbi pietà, non era molto eloquente, l'unica cosa certa in quel momento era che Tiziano Toniutti aveva preso il posto di MBF, ma bravo chi sapeva dire perché.
Maggiori delucidazioni sono venute dalla risposta alla lettera di Bernardi, ed ora sappiamo che la scomparsa di Matteo non è da attribuirsi a screzi in redazione, a epurazioni, ma alla fine di un rapporto di lavoro, voluto dallo stesso MBF. Non lo so, ma tutto questo, in definitiva, non finisce col convincermi. Non voglio con questo insinuare che le cose non stiano nei termini da voi indicati: è possibilissimo, anzi quasi certo, che le cose stiano proprio come avete detto voi. Ma non siete stati espliciti fin dal principio, autorizzando quindi i peggiori sospetti, come quelli di Leonardo Bernardi. Peraltro, solo per mia curiosità intellettuale e per faccende di obiettività, vorrei sentire l'opinione di Matteo, ma questo mi riporta alle due famose righe di commiato che non ha scritto...
Malgrado tutto, devo dire che il cambio della guardia è stato soddisfacente, molto soddisfacente, e leggere il K-Box continua ad essere, tutto sommato, interessante come prima: il materiale non manca, e nemmeno gli spunti. Ma non c'è nulla di male, credo, se a volte rimpiango un po' i vecchi tempi.
Non ho molto altro da aggiungere a questa mia prolissa lettera: il mondo dei computer seguita a girare, e con esso quello dei videogiochi. "K" ne segue le sorti, e da qualche parte arriveremo, con o senza il filosofo. Per quello che mi riguarda, MBF mi ha dato momenti piacevoli e di riflessione, e tanto mi basta. Con simpatia.

William Tonnison

P.S. Scusa, Tiziano, se mi firmo con un pseudonimo. Nell'ipotetico caso che tu voglia pubblicarmi la lettera, potresti usare quello pseudonimo? Semplice vanità e temperamento romanzesco, credo. Grazie in anticipo.

SORPRESA: SEI MORTO!

Per il prossimo numero è previsto (se l'esimio Albini se ne ricorda, da quando è uscita la foto del suo bel faccione sul Venerdì di Repubblica è in pieno revival lisergico anni 70), uno specialone one one sui veri risvolti legali della pirateria, e lo spunto ce l'hanno dato proprio le cinque immarcescibili facciate del K Bocs, grazie a una bestiale lettera di sei pagine che doveva uscire su questo numero ma che appunto è stata posticipata di trenta lune. Facciamo finta che questo non significhi che io stia rifacendo tutta la rubrica UN giorno prima della chiusura del numero, previo avviso tempestivo del Minini "morirai" Saldini pervenuto giustappunto sette secondi fa, e ignoriamo il viscido mio PC che ghermisce impietoso lettere già battute e soddisfatte (Cassanelli, Giovanni Crisconio). Facciamo finta che voi siate dei lettori più umani della media e capiate a fondo certe situazioni. Facciamo parecchio finta di tutto e ricordiamoci che Natale è sempre Natale: da oggi fino al 7 Gennaio, un regalino alla comunità potete farlo...niente lettere sulla pirateria, niente lettere sui prezzi dei giochi, ma tante belle lettere e basta. Fino al 7 Gennaio si può fare, come ci rammenta il Branduardi. Gli indirizzi li conoscete, i numeri pure. Apecar è il mio alias su BBK e lì dovete lasciare i messaggi. Non mandate piccioni che arrivano congelati, e beccatevi il mio piccolo presente per Natale: le pagine di Cattelan e Paglianti a venire. Oh beh, la tredicesima è quello che è, o meglio, sarebbe quello che sarebbe.

Tiziano "presepe in fiamme" Toniutti

MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

DESKTOP o MINITOWER
486dx2 66Mhz Local Bus
HD 210 - 4MB - SVGA L.B -
TASTIERA - MOUSE - MONITOR
L.1.949.000 + IVA

PENTIUM 60 MHZ PCI
HD 420 - 8MB - SVGA PCI -
TASTIERA - MOUSE - MONITOR
L.3.090.000 + IVA

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.10.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430

TITOLO	AMI	IBM
1942 Air Pacific		115.000
Aladdin A1200	75.000	85.000
Alien Legacy		95.000
Ambermoon	Tel.	
Arcade Pool	35.000	35.000
Benefactor	Tel.	
Champ.Manager 93/94 ita	65.000	75.000
Chaos Engine		75.000
Colonization		95.000
Creature Shock		Tel.
Dawn Patrol	95.000	105.000
Desert Strike		75.000
Detriot	75.000	95.000
Doofus		Tel.
Dragon Stone	Tel.	
Dreamweb	75.000	105.000
Field Of Glory	85.000	
Hexx		85.000
Hokum Ka-50		95.000
Iron Assault		95.000
Iron Cross		95.000
Ishar III	Tel.	
Kick Off III	55.000	65.000
Kid Chaos	55.000	
King Quest VI	Tel.	
Legacy of Solaris	65.000	Tel.
Lemmings World	65.000	85.000
Lode Runner		85.000
Mech Commander		Tel.
Methane Brothers	55.000	
Mr.Blobby	45.000	
Mr.Nutz	45.000	
Nascar Racing		115.000
Out Post		95.000
Pacific Strike		135.000
Perihelion	75.000	
Powerdrive	75.000	75.000
Re Leone A1200	75.000	85.000
Robison's Bequiem		Tel.
Ruff Tumble	55.000	
Sensible World Soccer	Tel.	
Super Frog		85.000
The Cluel	65.000	
The Elder Scrolls:Arena		125.000
Theatre Of Death		55.000
Tower Assault	45.000	
Universe	75.000	85.000
Wing Of glory		Tel.
Zonked	55.000	

TITOLO	AMI	IBM
Bansheer A1200	65.000	
Beneath At Steel Sky	95.000	105.000
Cannon Fodder II	75.000	85.000
Delta V		115.000
Doom II		95.000
Elfmania	65000	
Fifa Int. Soccer	75.000	85.000
Heimdall II	75.000	85.000
Indy Car Track Pack		35.000
Overlord	95000	115.000
Settlers	85.000	85.000
Sim City 2000		125.000
Simon The Sorcerer	85.000	95.000
System Shock		135.000
Them Park	85.000	95.000
3-D Body Adv. Cd Rom		95.000
Aces Of The Deep Cd-Rom		115.000
Alone In The Dark II Cd-Rom		105.000
Alquadim Cd Rom		95.000
Armored Fist Cd-Rom		105.000
Crime Patrol Cd-Rom		115.000
Cyberware Lawnmower Man II Cd-Rom		145.000
Cyclemania Cd Rom		95.000
Dark Force Cd Rom		Tel.
DarkSun II Cd-Rom		125.000
Dinosaur Adv. Cd Rom		95.000
Dragon Lore Cd-Rom		115.000
Earth Seige Cd-Rom		115.000
Ecsatica cd Rom		115.000
In.Open Tennis CD-Rom		95.000
Inferno Cd Rom		125.000
Innocent Cd Rom		95.000
Last Dynasti Cd Rom		Tel.
Little Big Adventure Cd-Rom		145.000
Mad Dog MCcree II Cd Rom		75.000
Magic Carpet Cd-Rom		145.000
Myst Cd Rom		125.000
Necropolis Cd-Rom		145.000
Nova Storm Cd Rom		Tel.
Pinball Dream Deluxe CD-Rom		85.000
Ravenloft Cd Rom		115.000
Sea Wolf Cd Rom		145.000
Star Crusade Cd-Rom		95.000
Tchaikovskys 1812 Cd Rom		95.000
Ufo Cd Rom	85.000	115.000
Under Killing Moon Cd-Rom		145.000
Who Shot Jonny Rock? Cd Rom		95.000
Woodruff Cd Rom		95.000
X-Wing Enchancer Cd-Rom		115.000

MODELTECH

NOVITA'

TITAN LEGIONS
(Games Workshop)
MAGIC
(Ediz. Italiana)
INDIANA JONES
Il gioco di ruolo
CYBERPUNK:
CHROME Book 2
e molti nuovi moduli
MANUALE DEI MOSTRI
(AD&D)
X-MEN:
UNDERSIEGE
(Boardgames)
BLOOD MASTER
Ed. DE LUXE
(Devils Den)

MARTELLI DA GUERRA
(Nexus)
GOLDRAKE
(Max Factory)
DEVILMAN (Volks)
WHITE DWARF N.179

VENDITA ANCHE
PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SARONNO(VA) 21047- Via Leopardi, 21
tel. 02/962 1317 - fax 02/9670 1339

K BOX TNT

Siete bloccati in *Maniac Mansion 2*? Non sapete come risolvere *Companions of Xanth*? Avete ripescato nel baule del nonno *King Quest 3* e non avete idea di dove trovare la soluzione? Siete arrivati alle pagine di K che fanno per voi! Infatti basta prendere penna e carta, descrivere dettagliatamente il vostro problema e spedire il tutto a K Box TnT, Via Aosta, 2, 20135 Milano, e Paolo "TnT" Paglianti in persona tenterà di risolvere i vostri amletici dilemmi!

Iniziamo risolvendo uno dei problemi più diffusi degli ultimi tempi: "[...] siamo due poveri e accaniti giocatori di *Doom 2* e vorremmo sapere: 1) se esistono altri trucchi per l'ultimo capolavoro della id Software oltre ai già noti IDDQD, IDKFA, IDDT, IDCLEV e IDBEHOLD; 2) come si fa a finire l'ultimo livello di *Doom 2* [...]". Inutile dire che nell'ultimo mese abbiamo ricevuto circa tre quintali di fax e lettere sul trentesimo livello di *Doom 2*; per finirlo è praticamente necessario barare utilizzando il "pieno" di armi (IDKFA): infatti dovrete sparare con il lanciarazzi mentre salite con la piattaforma-ascensore (e non quando siete arrivati in alto, perché è già troppo tardi!). Per uccidere l'ultra cattivone finale dovrete salire, sparare con il lanciarazzi al momento giusto (un po' prima di arrivare in alto), scendere per poi risalire, sparare, ecc, "solo" una decina di volte! Per quanto riguarda l'altra domanda, purtroppo non esistono altri codici...

Cristina, un'avventuriera di Salerno, ci chiede notizie sull'intramontabile *Lands of Lore*: " [...] sono bloccatissima al secondo livello della White Tower! Infatti, non solo ho dei problemi con i numerosi fantasmi che circolano per questo livello, ma soprattutto con l'odioso serpentone verde che appare proprio quando sto per avere la meglio sui miei nemici! Inoltre, vorrei sapere come si può creare la pozione curativa per il Re: infatti ho la sensazione che manchi qualcosa sull'Altare, e penso che si trovi proprio al terzo livello [...]". Il "serpentone" di cui parli è in effetti un incantesimo lanciato dagli spettri, e non una creatura che puoi uccidere (se lo vedi apparire dal nulla, vuol dire che i cavalieri lo hanno lanciato da dietro un muro). L'unico modo per evitarlo è di spostarti lateralmente quando vedi dei cavalieri-fantasma davanti a te, e di massacrarli alla svelta utilizzando le due Emerald Sword, che sono particolarmente efficaci contro i fantasmi di questo livello. Per quanto riguarda la seconda domanda, hai in parte ragione: devi arrivare quasi in fondo al terzo livello per trovare una Ivory Key che ti permette di aprire la porta a ovest del primo livello, in modo da arrivare a un piccolo sottolivello, dove incontrerai un Personaggio non Giocante che ti darà la parte mancante dell'Altare. Buona fortuna!

Abbiamo ricevuto diverse lettere a proposito di un trucchetto per *Sim City 2000* apparso nelle pagine del K Box TnT di due numeri fa: "[...] abbi pietà di un povero sindaco perseguitato dai debiti! Non mi chiamo Formentini, ma Gianpiero Mazzone, e ho grossi problemi a portare avanti la mia città di 400.000 abitanti; inoltre ho il dovere di dirti che la tua gabola non funziona! [...]". Beh, la gabola pubblicata due mesi fa funziona solo con alcune versioni del nuovo simulatore di città della Maxis: se invece di ottenere migliaia di dollari sentite solo uno sconfortante "beep", potete però scrivere "FUNDS" (proprio come nel primo *Sim City*) per ottenere 10.000 dollari di prestito extra tutte le volte in cui avete bisogno di liquidi!

Cristian di Brescia ci chiede ragguagli su *Innocent Until Caught* della Psygnosis: "[...] sono bloccato alla banca, dove mi hanno rubato i soldi, al museo e alle due entrate dello zoo [...]". Purtroppo per risponderti non basterebbero le due pagine dei TnT, visto che in pratica mi chiedi la prima metà della soluzione (che, se ti può interessare, è apparsa su K62); quindi posso aiutarti a effettuare il più difficile dei tre furti, quello dello zoo: quando sei nello zoo devi prendere i due rami di pianta rampicante, il bastone e spostare sia la paglia che la grata metallica. Lega una delle due piante rampicanti al bastone, per ottenere un uncino, e l'altra pianta all'anello piantato per terra vicino al pozzo. Prima di uscire, spruzza un po' di profumo per eliminare il mostro abbarbicato sulla colonna centrale. Esci dalle fogne, sali in superficie e parla sia con il padre che con il bimbo, quindi buca senza pietà il palloncino con il cacciavite per ottenere un filo. Torna poi nella Stazione della Metropolitana e sali sul primo treno, dove troverai una bomboletta spray, su cui dovrai utilizzare il tubo di gomma per ottenere un'arma ad aria compressa (che ti servirà nel museo). Ritorna, utilizzando la metropolitana e attraversando il passaggio nelle fogne, nello Zoo, unisci il filo e il bastone per ottenere un arco, quindi utilizzalo per scagliare l'uncino verso il soffitto della cupola. Lanciati alla Indiana Jones oltre il baratro, liberati della pianta carnivora gettandole nelle fauci l'hot dog, avvicinati al nido a sinistra e scambia l'uovo alieno con l'uovo trovato nei rifiuti.

Hand of Fate sta stressando a livelli inconcepibili Luisa Roda di Brescia che arriva a dire "[...] dovrei darmi all'ittica! Mi sono infognata dopo soli dieci minuti di gioco, perché non riesco a trovare il formaggio da dare all'ignobile topastro! Inoltre non riesco ad uscire dal labirinto del primo *Legend of Kyrandia* e, dulcis in fundo, non so come prendere il pezzo di cadavere per annientare Largo in *Monkey Island 2* [...]". In *Hand of Fate* devi utilizzare la pozione Swampsnake, che puoi creare con il ramo di Gnarlwood, le lacrime di coccodrillo, la cipolla, l'acqua calda, la pietra sulfurea e lo sgabello per rane. Per quanto riguarda il labirinto del

Monkey Island 2

Hand of Fate

Eye of the Beholder

primo episodio di *Legend of Kyrandia*, devi prima utilizzare la moneta nel pozzo per ottenere la Moonstone e posizionare quest'ultima sul Pantheon of Moonlight per ricevere la magia viola; se non riesci a uscire dalla Grotta per la grata, metti le cinque pietre trovate nel labirinto sul piatto della bilancia. Infine, per *Monkey Island 2* devi prendere la pala dal segnale di divieto posto vicino al pontile e utilizzarla sulla tomba di Marco La Grande per trovare l'osso che desideri!

Ancora LucasArts, ancora *Monkey Island 2*: Alessandro Farinella di Soverato (CZ) ci faxa "[...] vorrei sapere come posso prendere il pezzo di mappa finito sulla scogliera e il martello e i chiodi dal quel cocciuto falegname! [...]". Per prendere quel pezzo di mappa devi utilizzare la canna da pesca, che puoi ottenere dal pescatore di Phatt Island in cambio del pesce trovato nella cucina del Governatore. Per quanto riguarda il martello e i chiodi, devi segare la gamba del pirata zoppo di Scabb Island.

Invece Marco, Max e Luigi sono bloccati nel primo *Monkey Island*: "[...] Siamo entrati nella testa della scimmia, siamo arrivati alla nave fantasma, abbiamo preso la piuma e rubato la bottiglia di grog al pirata addormentato, però ora non sappiamo più cosa fare! [...]". Dovete utilizzare la bussola (quella magnetica, non la testa del navigatore) sulla chiave appesa al muro della stanza chiusa da una grata: questa chiave vi permetterà di aprire la botola sul ponte. Una volta scesi, dovrete versare il grog nella ciotola, in modo da poter prendere il grasso, con cui potrete oliare la porta cigolante.

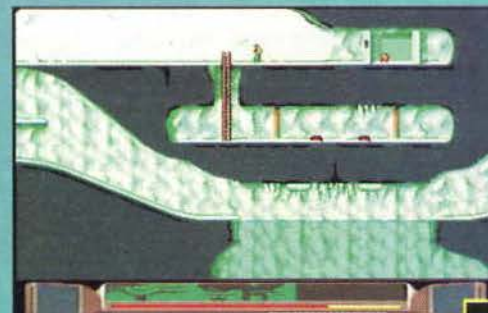
Poteva mancare all'appello *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*? Ovviamente no! Infatti Nicola di Pozzi ci scrive perché "[...] arrivato allo scavo di Algeri nel percorso "logic" ho messo la benzina nel serbatoio e la candela nel motore, ma il camion si rifiuta lo stesso di partire! Inoltre vorrei sapere qualche trucchetto per il primo *Wing Commander* [...]". Per salvare Indy dal torrido deserto algerino, devi utilizzare la statuetta trovata negli scavi con una pallina di oricalco e poi sul motore; per quanto riguarda *Wing Commander*, invece di farlo partire nel solito modo, scrivi al prompt del Dos: "wc Origin -k" (con la "O" maiuscola): attraverserai le profondità spaziali su unà astronave praticamente invulnerabile, e in più, premendo "Canc" distruggerai automaticamente il bersaglio puntato.

Avete mai ricevuto una lettera spedita da un mostro in difficoltà? Un lettore che si firma appunto Swamp Thing ci chiede delucidazioni su *Eye of the Beholder 3*: "[...] sono bloccato nella zona immediatamente successiva al cimitero iniziale, ovvero il labirinto vegetale; purtroppo riesco solo a trovare una torcia, ma poi mi perdo miseramente [...]". Beh, nel labirinto vegetale (quello cioè fatto da caselle a "tre vie") devi solo trovare la torcia: infatti devi poi tornare indietro e utilizzare questa torcia (che ovviamente è magica) al posto di un'arma per bruciare la sezione di bosco che prima non riuscivi a superare con le asce.

Gennaro Picardi ci chiede notizie su un paio di giochi abbastanza vecchiotti: '[...] per *Codename Iceman* vorrei sapere come posso distruggere il sottomarino che mi attacca subito dopo la sequenza degli iceberg. Inoltre in *Police Quest 2* non riesco ad entrare nella stanza 108 del motel, perché mi sparano subito addosso! [...]".
Per eliminare il sottomarino Alpha di *Codename Iceman*, devi immergerti fino a 1200 piedi, spegnere il sonar attivo e accendere il motore silenzioso (silent running). Non sparare le tue decoy contro il primo gruppo di sei torpedini nemiche, ma appena passa la sesta, immergiti immediatamente e accendi il sonar attivo.
Lancia subito le decoy , rallenta fino a 0 nodi e spara di nuovo le decoy non appena appaiono le nuove torpedini. A questo punto devi immergerti finché non arrivi a pochi pixel dal fondo, quindi spegni di nuovo il radar attivo e attiva il motore silenzioso. Aspetta poi che la linea bianca del monitor a circuito chiuso indichi che il sub nemico è a tiro (la linea bianca deve arrivare fino in fondo allo schermo e poi tornare indietro quasi completamente, fino a due o tre centimetri dal bordo), quindi lancia due o tre Stinger, aumenta la velocità e gira per evitare le torpedini lanciate dal sottomarino Alpha. Per evitare di finire sbucherellato in *Police Quest 2* devi chiamare rinforzi della tua macchina (call dispatch): dopo un po' arriverà Keith con il mandato di perquisizione, che dovrai mostrare all'affittacamere insieme al tuo distintivo per ottenere la chiave, con cui potrai aprire la porta in tutta tranquillità.

Concludiamo i K Box TnT rispondendo a Anna Ibello che ci scrive perché: "[...] ho appena acquistato un Amiga 500 e sono bloccata in diversi giochi! Prima di tutto vorrei sapere in *Maniac Mansion* come posso prendere la chiave che si trova nel lampadario nella stanza con la radio. In secondo luogo sono bloccata nel livello del castello di *Benefactor*; inoltre non so come posso entrare nell'astronave di *Universe* [...]". Per quanto riguarda *Maniac Mansion* devi registrare sulla cassetta il motivo del disco al vinile, e poi utilizzare la cassetta nello stereo nella stanza "incriminata" per mandare in mille pezzi il lampadario e poter così prendere la chiave. Purtroppo non ho capito a quale livello di *Benefactor* sei impantanata, quindi ho pensato di scrivere i codici per raggiungere il primo livello di ogni mondo:

mondo 2	3MQLQPQLQP
mondo 3	MMQP4PSRQR
mondo 4	MNQPKQ5T45
mondo 5	3NQJM45NQS
mondo 6	MMQN2NSPGP
mondo 7	MMQNQNQNQN
ultimo livello	MNQNG45RKS

Questi codici sono stati mandati dall'eroico Claudio Gagliotti! Infine, devi utilizzare il computer da polso per entrare nell'astronave di *Universe*, poi devi inserire la scheda d'accesso e il codice che si trova nel manuale del gioco!

Tactics

Police Quest

Benefactor

NUOVA APERTURA!

L'ANGOLO DEL Tecnico

A cura di
Alessandro Cattelan

Ludomani e Ludopiedi eccoci di nuovo all'angolo. È proprio vero che chi più spende meno spende. Ho comprato al mercato una calzamaglia natalizia rossa, con la "T" di Tennik, made in Hong Kong, l'ho indossata per un paio di interventi a computer aperto e... zzack!! Una smagliatura sul polpaccio che sembra la faglia di S. Andrea. Poi ho scoperto che era made in Cinisello Balsamo... Bah. Forse sbaglio candeggio. Ecchissenefrega, è Natale non badare. Tanti auguroni a tutti, buon 486 e felice Pentium nuovo.

Carissima redazione di Kappa, sono un vostro appassionato lettore che vi scrive per porvi alcuni quesiti:
1) Premettendo che il computer lo userò per scopo ludico, che cosa mi consigliate di acquistare: Pentium 100 MHz o PowerPC?
2) I futuri P6 e P7 della Intel saranno RISC?
3) Giochi come *Doom2* o *System Shock* possono girare decentemente su un PowerPC in emulazione PC?
4) Secondo voi il Power PC si affermerà in campo ludico come il PC?
5) Il PC è destinato a morire oppure no?
6) Il nuovo Windows '95 sfrutterà le capacità del Pentium?
7) Potete darmi informazioni circa la nuova scheda grafica per PC in grado di far girare migliaia di poligoni al secondo che uscirà nel '95?
8) Un mio amico possiede una Weitek P9000 2Mb VRAM ma non riesce a far girare i giochi come *SimCity 2000* in quanto la scheda non accetta il driver VESA. Mi sapete dire il perché?
9) Che cosa mi consigliate di acquistare: CD-ROM a doppia velocità o a tripla velocità per evitare fra qualche anno di doverlo cambiare?
Con affetto

Niko alias "Tiger" Bari

Fantastico!!! Tra i miei lettori c'è anche Nicola Di Bari!!!

1) Non c'è che dire, la campagna promozionale per il lancio del PowerPC ha sortito il suo effetto. Milioni di persone sono convinte che il PowerPC, dall'alto della sua architettura RISC, sia la manna inviata da una non meglio definita divinità informatica al popolo bue. Suprema manifestazione della Velocità Di Calcolo, ultima frontiera del Rapporto Prezzo/Prestazioni, inestimabile gemma tecnologica. Forse si è un po' esagerato.
Nessuno nega le potenzialità della nuova CPU Motorola; potenzialità purtroppo subordinate alla disponibilità di software specificamente sviluppato per questo microprocessore. Mi spiego meglio: a livello prestazionale Pentium e PowerPC sono comparabili, come spiegato in uno degli Angoli precedenti, con una certa superiorità del secondo per quanto riguarda i calcoli in virgola mobile. Parliamo però di applicazioni native. Attualmente i sistemi operativi che girano su PowerPC a livello nativo sono Windows NT (che consente l'utilizzo di applicazioni Windows a 32 bit), AIX (ovvero la versione IBM di UNIX) e System 7.5 di Apple (per il software specifico PowerMac). MS-DOS, Windows 16 bit e SW Mac 680x0 sono costretti a girare in emulazione, pesantemente rallentati rispetto ad analoghi sistemi CISC. Se vuoi giocare a Doom *il Pentium 100 è la piattaforma ideale, se escludiamo le neonate "console definitive". Quando* Doom *sarà sviluppato specificamente per il PowerPC il Pentium ci potrebbe fare una figura magrina, ma per il momento le cose non stanno così. Se vuoi giocare e te lo puoi permettere il mio consiglio è di orientarti verso il Pentium 90 (il 100 non è ancora disponibile).*
2) Già il Pentium sfrutta un'architettura ibrida RISC/CISC. Banalizzando al massimo, il concetto è di gestire a livello di microcodice un set di istruzioni ridotto, tipico dei RISC, mantenendo peraltro anche le istruzioni estese. In fase di utilizzo la maggior parte delle operazioni vengono gestite alla stregua di un RISC mentre alcune, sensibilmente meno frequenti, a livello di CISC. Questo consente di coniugare l'evoluzione tecnologica, la compatibilità verso il basso e la velocità di esecuzione. P6 e P7 esaspereranno ulteriormente questo compromesso. La strada che Intel intende seguire è quella della transizione indolore, a differenza di Motorola che, sebbene avesse intenzione di effettuare scelte analoghe con il defunto progetto 68060, ha preferito la rottura netta e si è lanciata con il PowerPC nel mondo dei RISC puri. La validità di queste scelte potrà essere valutata solo dall'estremo e insindacabile giudice: il Mercato.
3) L'emulazione è solo a livello di 286 come CPU mentre le prestazioni sono simili a quelle di un 486 a 25 MHz. Giudica tu stesso.
4) Le potenzialità ci sarebbero a livello teorico. Tutto dipende dall'appetibilità del parco installazioni da parte delle Software House. Ragionando sul breve periodo posso sbilanciarmi con una risposta negativa, mentre sul lungo periodo non escludo sorprese. In fondo 4 anni fa chi avrebbe pronosticato un crollo dell'Amiga ed una successione dell'MS-DOS? Di questi tempi tutto è possibile, soprattutto se pensiamo che in una console come l'Ultra 64 della Nintendo verrà montata una mutazione dell'R4000 della MIPS, ovvero il microprocessore dell'entry level tra le stazioni grafiche Silicon Graphics.
5) Posso giocarmi la macchina sul fatto che il PC resterà ai vertici ancora per un paio di annetti abbondanti. Oltre questo limite le previsioni le lascio agli oracoli. Comunque la longevità di un Pentium 90 è assicurata per una trentina di mesi.
6) Certamente. Le applicazioni saranno a 32 bit e tutte le potenzialità finora sopite saranno portate alla luce. Bisognerà attendere comunque il software sviluppato specificamente per questo Sistema operativo.

7) Il chipset è stato sviluppato dalla Argonaut in collaborazione con la Cirrus Logic. La scheda sarà inizialmente disponibile solo con BUS PCI anche se pare che verrà montata anche sulla scheda madre della Creative Labs che voci di corridoio danno come imminente. Le voci sulle prestazioni sono piuttosto contrastanti e mi riservo di fornire indicazioni precise e definitive non appena saranno disponibili.

8) Molto strano dal momento che la P9000 è non solo compatibile VESA ma anche ET4000. Probabilmente non avete installato correttamente il software.

9) Con ogni probabilità lo standard tra un paio di annetti sarà la quadrupla velocità (600 Kb/s) anche se ora il costo è abbastanza proibitivo. I tripla velocità sono da considerare una transizione temporanea tra i doppia e i quadrupla, in attesa che la tecnologia riduca i costi di produzione. Comunque, al momento non esiste un software che richieda l'utilizzo di un tripla velocità, né tantomeno di un quadrupla. Ti conviene acquistare un buon double spin, risparmiando, in attesa di tempi (e prezzi) migliori.

Caro Alessandro,
Siamo 3 ragazzi di 16 anni. Innanzi tutto vorremmo complimentarci con voi per la vostra ottima rivista e per la serietà con cui svolgete il vostro lavoro: anche se i complimenti sono scontati noi ci sentiamo in dovere di farli. Abbiamo scritto perché necessitiamo di alcuni chiarimenti e consigli.

1) Uno di noi ha un 486 SLC2 a 66 MHz. Che cosa significa questa sigla e per che cosa questo microprocessore si differenzia dal 486 DX2 a 66 MHz?
2) Vorremmo sapere che cosa si indica con la sigla F.I.F.O.
3) Quali sono le differenze tra un hard disk IDE e uno SCSI? Che cosa significano queste sigle?
4) Montando in un computer una SoundBlaster, questa, avendo già una porta joystick, esclude un eventuale Game Adapter. È pertanto impossibile utilizzare due joystick contemporaneamente in questo caso? Come si può risolvere il problema? Può essere una questione di IRQ?
5) Che cosa sono le modalità video interlacciato e non?
6) È possibile che, per funzionare, una scheda video Local Bus necessiti di appositi drivers?

Ringraziamo anticipatamente per le tue esaurienti risposte.

Matteo Enrico Davide

I complimenti non sono mai troppi e in fondo ce li meritiamo perché siamo modesti. Risposte a raffica:

1) L'SLC2 è un chip sviluppato dalla Cyrix, con tecnologia simile a quella degli Intel SX2, ancora piuttosto latitanti dal mercato. Velocità di clock raddoppiata e nessun coprocessore matematico sono le caratteristiche che lo rendono abbastanza appetibile pur con qualche riserva. Sinceramente l'attuale irrisoria differenza di prezzo rispetto ad un 486 DX2 non mi spinge a consigliarlo ad un acquirente di PC.

2) First In First Out. In una pila (stack) il primo oggetto entrato è il primo ad uscire, al contrario delle pile LIFO (Last In First Out) dove è l'ultimo oggetto entrato ad essere il primo ad uscire.

3) Spesso la meccanica è la stessa, cambia solo l'elettronica di gestione. IDE consente di collegare al massimo due dispositivi in cascata, anche se il nuovo standard EIDE (Enhanced IDE) arriva sino a 4, mentre SCSI può indirizzare fino a 7 dispositivi. Le prestazioni velocistiche sono ormai molto vicine, mentre i costi sono decisamente sbilanciati verso SCSI, soprattutto per quanto riguarda i controller.

4) La porta Joystick della SoundBlaster può essere sdoppiata con un apposito cavetto. Peraltro se desiderate montare un controllerino dedicato potete disabilitare il connettore sulla SB spostando un semplice ponticello.

5) Alcuni monitor non raggiungono fisicamente le risoluzioni più elevate dal momento che non possono ottenere frequenze di scansione così elevate ma ne consentono ugualmente la visualizzazione tramite un ingegnoso artificio. Vengono visualizzate alternativamente le righe pari e quelle dispari spostate di mezza riga. Il risultato è quello di una risoluzione maggiore ma il rovescio della medaglia è un refresh dimezzato, che si concretizza in un fastidioso sfarfallio.

6) Tutte le schede video richiedono driver appositi per funzionare con i programmi più diffusi, e alcune anche per abilitare le modalità VESA. Le modalità standard VGA, invece sono sempre attive e non richiedono l'installazione di nessun driver.

Caro Alessandro,
ho di recente acquistato il mio primo computer , un 486 DX2 a 66 MHz.
Pur essendone pienamente soddisfatto, non posso dire che l'impatto con il mondo dell'informatica sia stato del tutto indolore. Continuo a nutrire molti dubbi e spero che tu ne possa chiarire alcuni inerenti all'aspetto videoludico.

1) Il PC dispone di 4 Mb di RAM, ma di questi circa 2 sono costantemente utilizzati da drivers e TSR (mi rimangono circa 2000 K di XMS libera). Posso ugualmente far girare giochi che richiedono come minimo 4 Mb di RAM (ad es. *Doom 2*)?
2) Dato che il PC dispone di 256 K di cache, mi conviene comunque utilizzare SmartDrive? E che vantaggio può assicurare in una applicazione ludica?
3) Ho letto sul manuale del DOS che è possibile usare la memoria estesa per simulare la memoria espansa. Ma quanta EMS posso simulare al massimo? E una volta creata funziona come se fosse 'reale'?
4) Quanto costa all'incirca acquistare 4 Mb di RAM aggiuntivi e a che cosa devo prestare attenzione all'atto dell'acquisto?
5) Alcuni giochi possono essere installati sia sotto DOS che sotto Windows (es. *Hand of Fate*). Dove mi conviene giocarli?

E con questo è tutto. Un saluto a tutta la redazione e sinceri complimenti per il lavoro che svolgete.

Stefano Alessi Milano

1) AAaaaaaAaaargh! 2 Mb di TSR!?!? Tieni l'enciclopedia britannica in background casomai ti venisse un dubbio sulla stagione degli accoppiamenti della vespa mandarina? Forse è il caso di togliere qualche cosa di superfluo. In ogni caso il mio consiglio è di crearti un "multiconfig" con un'opzione contenente il minimo indispensabile per consentire a Doom 2 *di partire, ovvero driver del mouse e poco altro. Troverai tutte le indicazioni del caso consultando il manuale del DOS oppure con il comando HELP MULTICONFIG dal prompt del DOS.*

2) I 256 K di cache di cui parli non hanno nulla a che fare con l'hard disk. Si tratta di un banco di RAM ad accesso molto rapido (tra i 15 e i 25 nanosecondi) che velocizza l'accesso alla RAM standard (i tuoi 4 Mb). Lo SmartDrive, invece, è una porzione di memoria standard che viene dedicata alla stessa operazione nei confronti del disco. Maggiore è la quantità di RAM dedicata alla bisogna, minori sono i tempi di accesso al disco.
Lo SmartDrive è un toccasana per tutte quelle applicazioni che accedono frequentemente al disco, giochi compresi. Provate ad esempio a giocare ad Ultima VIII *con e senza SmartDrive: le differenze sono piuttosto sensibili. La dimensione ideale è di 2 Mb, quantità peraltro improponibile per chi dispone di soli 4 Mb.*

3) L'EMM386.EXE è un programma che simula la memoria espansa quando si utilizza quella estesa e fornisce l'accesso all'area di memoria superiore per chi dispone di un 386 o superiore. L'EMS così ottenuta è EMS a tutti gli effetti, genuina e funzionante, in quantità dipendenti solo ed esclusivamente dalla RAM disponibile con range variabile tra 64 e 32678 Kb.

4) Il costo varia dalle 260 alle 400 lire, a seconda della velocità della RAM e dell'onestà del tuo rivenditore di fiducia. Devi verificare la velocità dei moduli di memoria già montati sulla tua macchina (60, 70 o 80 ns) e il formato (30 o 72 pin). L'operazione di montaggio non è particolarmente difficile; verifica comunque che la garanzia non perda di validità nel caso tu aprissi la macchina per installarle, come avviene per alcune delle case più blasonate.

5) Sotto Windows saranno irrimediabilmente più lenti, dovendo gestire anche il sistema operativo a finestre. Peraltro i giochi che consentono l'installazione sotto Windows generalmente sono avventure, un genere che non stressa eccessivamente le potenzialità della CPU.

virtuali

a MILANO in
via Rasori 8
M PAGANO
tel. 02-461-936

regala:

il fantastico scenario aggiuntivo per DOOM!
a chi acquisterà:

abbiamo inoltre una
vastissima selezione
di espansioni e utilities per
il VIDEOGIOCO PIU' BELLO DEL MONDO

disponibile su floppy e CD-ROM
(la versione CD non richiede
l'installazione su hard disk e
comprende anche DOOM 1!)

IL CURSORE

Vendita computer ed accessori, software di ogni tipo, inoltre tutti i videogiochi pubblicizzati su questa rivista

COSA ASPETTI A POTENZIARE IL TUO COMPUTER?

Scheda madre lb 256 Cache	Lit175.000
Simm 1MB 30 Contatti	Lit83.000
Simm 4MB 30/72 Cont	Lit.360.000
Hard Disk 365MB IDE	Lit.366.000
Hard Disk 527MB IDE	Lit.500.000
Hard Disk 1GB IDE	Lit.1.160.000
Micro 486 33MHz SX	Lit.160.000
Micro 486 66MHz DX2	Lit.461.000
Scheda Pentium 90MHz Plato	Lit.2.099.000
Scheda Video Cirrus Logic LB I/O	Lit.200.000
Scheda Video Matrox PCI 2MB	Lit.669.000
Kit Discovery Creative:	Lit.495.000

Sound Blaster 16bit + CD-ROM doppia velocita' Kodak Compatibile,Corso d' inglese e molti videogiochi, casse acustiche

PC TOWER INTEL INSIDE 486 66MHz DX2 Local Bus
Hard Disk 364MB - 4 MB Ram
Scheda SVGA11MB Local Bus Cirrus Logic 5428.
Monitor Time Line SVGA - Mouse Microsoft Compatibile
Lit.1.949.000 DX2

PC TOWER INTEL INSIDE PENTIUM REVENGE 60MHz PCI
Hard Disk 364MB - 8MB Ram
Scheda SVGA PCI TSENG ET4000
Monitor Colore Pitch 0.28 - Mouse Microsoft Compatibile
Dos 6.2 Italiano - Windows 3.11 Italiano
Lit.2.990.000 Pentium processor

PC TOWER INTEL INSIDE PENTIUM PLATO 90MHz PCI
Hard Disk 364MB - 8MB Ram
Scheda SVGA PCI TSENG ET4000
Monitor Colore Pitch 0.28 - Mouse Microsoft Compatibile
Dos 6.2 Italiano - Windows 3.11 Italiano
Lit.3.990.000 Pentium processor

Attenzione per chi acquista una delle due configurazioni puo' aggiungere il Kit Discovery Creative a solo
Lit.399.000

Ritiriamo in permuta Amiga
500-600-1200-3000-4000

IL CURSORE P.zza Martiri della Liberta' 7/b - 20026 Novate Milanese
Tel.02-3548765 Fax 02-3544283 Tel.ordini 02-39100241

TecnoShop®

by DATA OFFICE s.a.s.
Via Roma, 5 - 80040 San Sebastiano al Vesuvio NA
Tel 081/5743260 Fax 081/5743340 in pbx.
Orario 9,30/13,30 - 16,30/20,00

Nuova PC Action Replay Ver. 2

Action Replay è una potentissima scheda "freezer" con più di 1 MB su scheda. Usa meno di 2k della memoria del tuo computer e richiede almeno un 386. Ecco alcune caratteristiche:

- o Blocco del programma salvataggio su floppy o harddisk.
- o Cheat finder per avere vite infinite e risolvere ogni gioco.
- o Salva schermate VGA in un file Pcx.
- o Moviola per rallentare i programmi fino a 10 volte.
- o Potente monitor per esaminare la memoria.
- o Comandi Dos operativi durante il freezer.
- o Potente dispositivo antivirale con funzioni di allerta.
- o Controllo degli interrupts per funzioni di Hacker.
- o E ancora tanto altro...

A sole L. 200.000

Personal computer

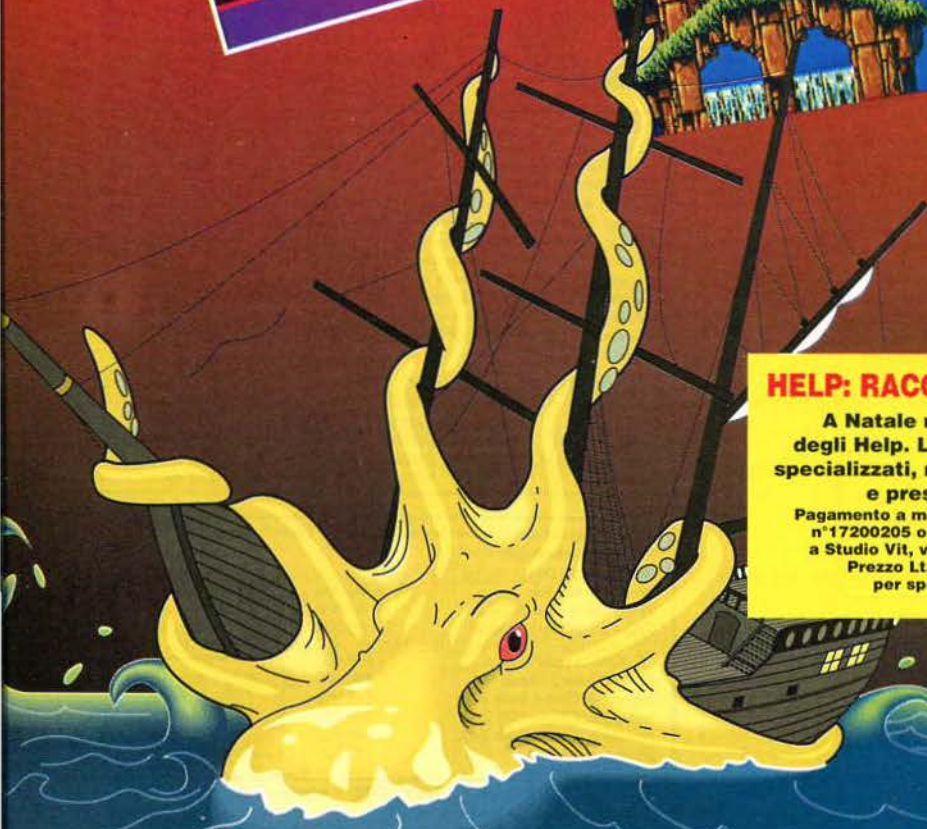
CPU PC	RAM	HDD	VGA	MONITOR	PREZZO
386 DX40	2MB	125MB	256 KB	14" 0,39 dp	1.449.000
486 DX33 Intel	4MB	250 MB	1 MB SVGA	14" 0,28 dp	2.149.000
486 DX2/66Intel	4 MB	250MB	1 MB SVGA	14" 0,28 dp	2.300.000
Pentium 90	8MB	420MB	1MB Pci	14" 0,28 dp	4.000.000

Ogni configurazione comprende: case, drive 3,5, 2 seriali, 1 parallelo, 1 game, tastiera, mouse, dos, montaggio e test.

Differenza per:

Hard Disk 420 Mb	L. 90.000	al posto dell'HD 250
SVGA Cirrus logic 5428 Lb	L. 50.000	al posto della SVGA 1Mb
SVGA Cirrus logic 5434 Ld	L. 130.000	al posto della SVGA 1Mb

CD ROM Doppia velocità	299.000
Sound Blaster 16 Basic	240.000
Stampante Citizen Swift 90	419.000
Stampante Citizen ABC 24	379.000
Stampante Citizen Swift 240C	680.000
Stampante HP 560	1.180.000

Siamo presenti al 12° SAMUTIC - Napoli dal 3 al 11 dicembre

A N N U N C I

VENDITA

VENDO software originale per Amiga (tutti con imballi e manuali): *Final Copy* (word processor) L. 45.000, *Amiga Vision* (multimediale) L. 60.000, *Logistix* (foglio elettronico) L. 35.000, *Amiga Basic* (libro italiano) L. 30.000. Tutti in blocco a sole L. 140.000.
Alex - tel. 02/4470267

VENDO i seguenti giochi originali per PC: *Day of the Tentacle* (CD ROM L. 60.000), *Rebel Assault* (CD ROM L. 60.000), *Ultima VII* (L. 80.000), *Ultima VII Parte 2* (L. 90.000), *Ultima VIII* (L. 100.000) e altri, annuncio sempre valido. Gianfranco - tel. 059/924141 ore serali

VENDO giochi originali per PC: *Alone in the Dark 2* (it.) L. 45.000, *Frontier* L. 35.000, *Maniac Mansion* (it.) L. 20.000, *King's Quest 5* (it.) L. 35.000, *Populous 2* L. 40.000, *Sim City 2000* (it.) L. 45.000, *Sim City Great Disaster* L. 15.000, *Star Trek 25th Anniversary* L. 35.000, *Ultima 7* L. 50.000, *Ultima 7 Part two* L. 60.000. Separatamente o in blocco (L. 350.000). Carlo - tel. 049/525423 ore serali

VENDO 15 dischetti contenenti i migliori livelli di *Doom* aggiuntivi compreso lo stupendo Aliens Wad (con suoni, nemici, armi e scenari tratti dal famoso film) a L. 35.000 + spese di spedizione. Solo contrassegno, richiedono la versione commerciale e non quella di shareware. Danilo - tel. 011/713110 ore serali

VENDO 3DO causa inutilizzo ancora imballato, con modulatore presa Scart, joypad, cavi ed i seguenti giochi: *Sampler CD, Crash and Burn, Jurassik Park Interactive*. Il tutto a L. 800.000. Antonucci - tel. 02/62766235 lasciare messaggio in segreteria

VENDO per PC i seguenti giochi in confezione originale: *TIE Fighter* L. 60.000, *X-Wing* L. 50.000, *TFX* L. 50.000, *Indycar* L. 40.000, *Indycar 7 Track Pack* L. 20.000, *Overlord* L. 60.000, *Cannon Fodder* L. 40.000.
Claudio - tel. 041/4266493

Per PC VENDO originali come nuovi: *Campaign 2* L. 50.000, *Walls of Rome* (CD) L. 40.000, *Legends of Valour* L. 50.000, *Eye of the Beholder 3 + Hint Book* L. 40.000, *Operation Combat 2* L. 30.000, *Might and Magic IV* e *V* L. 50.000 e L. 60.00 ed altri.
Marco - tel. 085/694786

VENDO giochi x 3DO a partire da L. 35.000. Massimo - tel. 0439/302512 ore pasti

VENDO per PC i seguenti giochi su CD ROM: *Return to Zork, The 7th Guest, Iron Helix*. Su dischi 3.5: *The Day of the Tentacle, Sam & Max*, tutti con libro delle soluzioni, a L. 35.000 cadauno, il tutto a L. 150.000. Lionello - tel. 02/5275022-55602068 ore pasti

VENDO C64 + 4 registratori + 3 joystick + 1 disk drive e giochi a L. 200.000. Insieme regalo Atari 2600 + 15 cartucce. Federico - tel. 02/9055625

VENDO a basso prezzo giochi originali per PC: *Rex Nebular, Theme Park, Gobliins, Fascination, Imperium, Kick Off 2, Riders of Rohan, Wrath of the Demon, Arachnophobia*.
Antonio - tel. 0331/658011 ore serali

VENDO Amiga 1200 completo di manuali e accessori + Hd 120Mb + drive esterno 1.76 Mb + software originale (*Wordworth 2.0* in it. e altri), tutto in perfette condizioni, a L. 950.000. *Syndicate* e *MiniOffice* (Wp+S.sheet+DBase+Grafica) originali a L. 45.000 cad.
Maurizio - tel. 0775/200890 dopo le 21

VENDO interfaccia VBS, un accessorio per registrare su videocassette in modo semplice e sicuro i tuoi programmi da floppy o da hard-disk. Il costo solo L. 70.000 compreso spese postali, in omaggio una videocassetta contenente i migliori programmi per Amiga.
Sebastiano Regina - Ri. Dionisio il Grande, 102 - 96100 Siracusa - tel. 0931/21620

VENDO A1200 in ottime condizioni con HD da 40 Mbyte e drive esterno a L. 700.000 comprendendo tutto il software in HD (pieno) e circa 200 floppy disk. Roberto Paolucci - tel. 071/57828

VENDO PC IBM compatibile 386 DX 40 MHz 4 Mb RAM 256, 256 Kb cache 1 drive 3 1/2, 1 drive 5 1/4 hard disk da 40 Mb; tastiera 2 porte seriali, 1 parallela VGA colori, mouse, joystick, stampante Amstrad DPM 3160, Sound blaster Pro 2 + casse amplificate + microfono + SW originale. L. 2.000.000.
Stefano - tel. 031/631141

VENDO riviste K da metà '93 sino fino '94 a L. 3.500 cadauno. Vendo RTX veicolare Midland Alan 28 L. 160.000 con Mike F36 L. 40.000 + Mike Intek Echo Power L. 50.000. Vendo Computer Commodore A500 1.3; con mouse, con giochi e programmi + mobiletto porta computer. Astenersi perditempo. Danilo Dell'Aira - via T. L. Bennardo, 29 - 93100 Caltanissetta - tel. 0934/27367 ore pasti

VENDO i seguenti giochi originali per PC e PC CD ROM: *The 7th Guest, High Command, Falcon 3.0, Rebel Assault, Outpost, V for Victory, Utah Beach, Fields of Glory, T.F.X, Xenobots* ed altri. Davide - tel. 0423/83379

VENDO giochi originali per PC e PC CD ROM; *X-Wing, Delta V, Doom II, 7th Guest, Sam & Max, Evasive Action* ed altri.
Alberto - tel. 030/9130856 ore pasti

CERCO

CERCO disperatamente i seguenti giochi in confezione originale per PC: *Doom, Legend of Kyrandia, Hand of Fate*. Stefano - tel. 02/92107281

CERCO gioco Kult oppure *The Temple of the Flying Saucers* per PC. Stefano - tel. 0421/799687 sabato/domenica

CONTATTI

Hypnotika Design sta cercando programmatori per sistemi MS DOS per completare il suo gruppo di sviluppo. Abbiamo alcuni progetti in fase di programmazione tra cui un sistema di supporto nella creazione di avventure interattive grafiche animate. Data l'importanza del progetto sono esclusi i perditempo. Inviare demo dimostrativo a:
Hypnotika Design c/o Massimiliano Salustri - via S. Maria, 14 - 67062 Magliano dei Marsi (Aq) - tel. 0863/517885 dalle 20 alle 21.30

CERCO disperatamente giocatori di Dungeon & Dragons per creare un grande club dove scambiarci informazioni e idee. Preferibilmente in zona Messina. Rino Andreacchio - tel. 090/354162 ore pasti

Sensible Soccer e Goal ti hanno rubato l'anima? Anche a noi! Stiano organizzando un torneo fra videocalciatori e se vuoi essere dei nostri, non aspettare! Acchiappa la cornetta e sei nella formazione che scenderà in camp...oops pardon, in video al più presto! Alex - tel. 02/26111998 o 0337/297651

Quelli dello Studio Vit

Saluti e baci

Indovina chi è chi?

Riccardo Albini, Alberto Rossetti, Benedetta Torrani, Serena Rubini, Andrea Minini Saldini, Paolo Paglianti, Yuri Abietti, Diego Antonelli, Paolo Verri, Giorgio Baratto, Vincenzo Beretta, Simone Bechini, Alexandre Benjamin Pasetto, Massimo Triulzi, Alessandro Cattelan, Maria Montesano, Jacopo Villa, Stefano Dalzini, Roberta Asmeri, Nicoletta Poidimani, Fanny Scotti, Mazinga e Tiziano Toniutti.

e inoltre, non immortalati nella foto: Franca Badioli, Marco Andreoli, Derek Dela Fuente, Roberto Camisana, Marco Rana, Alessandro Diano.

RIUSCIRETE A TROVARE LA SOLUZIONE?

PERGIOCO®

A MILANO

negozi

VIA SAN PROSPERO 1

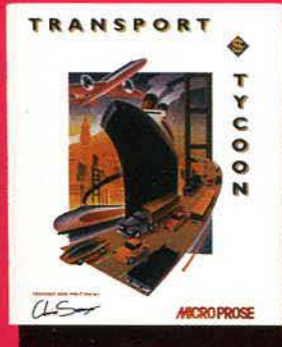
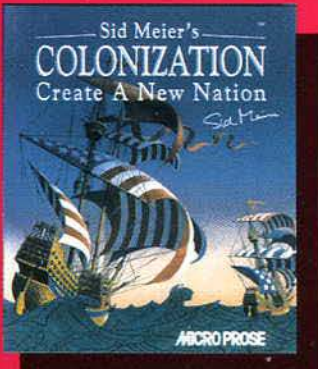
MM1 Cordusio, Dante

VIA ALDROVANDI

MM1 Lima, B. Aires Plinio

A ROMA

VIA DEGLI SCIPIONI 109

VENDITA TELEFONICA CONSEGNE CELERI IN TUTTA ITALIA TELEFONATE 02 / 29.52.42.56

Grandi auguri

SELEZIONE DAL CATALOGO COMPARATO DEI VIDEOGAMES PC CD ROM&FLOPPY

arcade

TITOLO	CD	FLOPPY
BLAKE STONE: PLANET STRIKE	79.900	89.900
BODY COUNT	99.900	
BREAKTHRU		59.900
CLASSIC PINBALL		49.900
COMMANDER KEEN GOODBYE GALAXY		49.900
CORRIDOR 7	69.900	49.900
CRIME PATROL	99.900	
CRYSTAL CALIBURN PINBALL		89.900
DELTA V		119.900
DESERT STRIKE		79.900
DIGGERS	99.900	
DOOM		99.000
DOOM COMPANION	49.900	
DOOM EXPANSION		39.900
DOOM EXPANSION 2		39.900
DOOM EXPANSION 3		39.900
DOOM EXPANSION 4		39.900
DOOM II	69.900	69.900
DOOM MANIA	29.900	
DOOM UTILITIES	69.900	39.900
DOUBLE DRAGON III		49.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	129.900	
DRAGON'S LAIR CD-ROM ITALIANO	89.900	
EARTH INVASION		99.900
GOD OF THUNDER	29.900	
HEIMDALL II	89.900	89.900
IN EXTREMIS		89.900
JUMP RAVEN	109.900	
JURASSIC PARK	79.900	
LITIL DIVIL		89.900
MICROMACHINES		69.900
MORTAL KOMBAT		69.900
NOVASTORM	119.900	
PINBALL DREAMS		79.900
PINBALL DREAMS 2		49.900
PINBALL DREAMS DELUXE	89.900	
PINBALL FANTASIES		79.900
PINBALL WORLD CUP	99.900	
QUARANTINE	99.900	99.900
RALLO GUMP	89.900	
RAPTOR COMPLETO		99.900
REBEL ASSAULT	99.900	
SILVERBALL PLUS 2		49.900
SINK OR SWIM	69.900	69.900
SOCCER KID		69.900
SPEAR OF DESTINY SUPER	119.900	
SYSTEM SHOCK		129.900
SYSTEM SHOCK INGLESE		109.900
TERMINATOR RAMPAGE	129.900	89.900
THE CHAOS CONTINUUM	119.900	
THE CHAOS ENGINE		79.900
UNIVERSE		89.900
VID GRID	79.900	
WHO SHOT JOHNNY ROCK? ITALIANO	139.900	
WINFLEET		49.900

simulazione

TITOLO	CD	FLOPPY
1942 THE PACIFIC AIR WAR		99.900
1942 THE PACIFIC AIR WAR ITAL.		119.900
ACES OF THE PACIFIC	119.900	
ACES OVER EUROPE	129.900	109.900
ARMADA WING COMMANDER INGLESE	99.900	99.900
ARMORED FIST	109.900	99.900
ATP FLIGHT ASSIGNMENT ITALIANO		129.000
COMANCHE	129.900	79.900
FALCON GOLD	109.900	
FLEET DEFENDER GOLD	109.900	
FLEET DEFENDER SCENERY		49.900
FLIGHT SIM TOOLKIT		119.900
FLIGHT SIMULATOR 5.0		89.900
SCENARI ITALIANI		109.900
SCENERY COLLECT. CALIFORNIA		99.900
SCENERY DISK 11		49.900
SCENERY DISK 9		49.900
SCENERY DISK ITALY		119.900
SCENERY DISK WEST INDIES		79.900
SCENERY DISK WESTERN EUROPEAN		59.900
SCENERY NEW YORK 5.0		59.900
SCENERY SALZBURG		89.900
SCENERY TYROL		89.900
INDYCAR RACING		79.900
INDYCAR RACING 7 TRACK		39.900
INDYCAR RACING MOTOR SPEEDWAY		49.900
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	69.900	
M4 SHERMAN TANK		99.900
OVERLORD		119.900
OVERLORD INGLESE		99.900
SAIL SIMULATOR 2.1		129.900
SAIL SIMULATOR 2.1 + CONTROLLO		219.900
SEAWOLF SSN-21	149.900	139.900
SPACE SIMULATOR		109.900
STAR CRUSADER	119.900	99.900
STRIKE COMMANDER + TACTICAL OP	109.900	
SUBWAR 2050		99.900
SUBWAR 2050 & SCENARIO	109.900	
SUBWAR MISSION DISK		49.900
TFX	109.900	119.900
TIE FIGHTER		129.900
TORNADO + DESERT STORM	99.900	109.900
WORLD OF FLIGHT SIMULATORS	89.900	
X WING		79.900
X WING B-WING		79.900
X WING IMPERIAL PURSUIT		79.900
ZEPPELIN	109.900	

avventure

TITOLO	CD	FLOPPY
AL-QADIM THE GENIE'S CURSE	99.900	89.900
ALONE IN THE DARK II	109.900	99.900
ARMAETH		79.900
BANE OF THE COSMIC FORGE		99.900
BENEATH A STEEL SKY	129.900	109.900
BLOODNET	119.900	
BLUE FORCE		109.900
BURNTIME	69.900	69.900
COMPANIONS OF XANTH	99.900	
CONSPIRACY	119.900	
DAEMONSGATE		79.900
DARK SUN WAKE OF THE RAVAGER	129.900	
DAY OF THE TENTACLE	129.900	69.900
DISCIPLES OF STEEL		99.900
DRAGONSPHERE	109.900	69.900
DREAMWEB INGLESE		99.900
ECSTATICA	139.900	
ELDER SCROLLS ARENA		109.900
FANTASY EMPIRES D&D		89.900
FREDDY PHARKAS	99.900	
FRONTIER ELITE II		99.900
GABRIEL KNIGHT		99.900
HAND OF FATE ITALIANO		109.900
HELL CAB ITALIANO	139.900	
HEXX HERESY OF THE WIZARD		99.900
INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS		69.900
INHERIT THE EARTH	109.900	89.900
ISHAR 3		89.900
KING'S QUEST ANTHOLOGY I-VI	119.900	
KING'S QUEST VI		109.900
KYRANDIA 2 THE HAND OF FATE	119.900	
LANDS OF LORE		89.900
LARRY V ITALIANO		99.900
LARRY VI	99.900	89.900
LORD OF THE RINGS I & II		99.900
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	99.900	
MAGIC DEATH VIRTUAL MURDER 2	49.900	
MASTER OF MAGIC		119.900
MONKEY ISLAND 2 LECHUCK'S REV.		69.900
MYST	139.900	
NOMAD	69.900	
POLICE QUEST 4 OPEN SEASON	129.900	129.900
RAVENLOFT	109.900	119.900
RED HELL		99.900
RETURN TO RINGWORLD	129.900	
RETURN TO ZORK		109.900
ROBINSON'S REQUIEM		99.900
SAM & MAX		69.900
SECRET OF MONKEY ISLAND		69.900
SEXY TV SHOW		99.900
SHADOW OF THE COMET	89.900	
SHADOWS OF DARKNESS	139.900	119.900
SIMON THE SORCERER	99.900	99.900
SPACE QUEST ANTHOLOGY I-V	139.900	
SPACE QUEST IV		99.900
SPACE QUEST V NEXT MUTATION		109.900
STAR TREK: MOVIE & SOUND PACK		49.900
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN		99.900
THE CLUE		89.900
THE CRYSTAL MAZE		89.900
THE PATRICIAN		89.900
THE PSYCHOTRON	109.900	
ULTIMA VII PART 2 SERPENT ISLE		139.900
ULTIMA VIII PAGAN	149.900	
ULTIMATE DOMAIN	119.900	
UNDER A KILLING MOON	149.900	
WARRIORS OF LEGEND		49.900
WHO KILLED TAYLOR FRENCH?	29.900	
WIZARDRY TRILOGY II		99.900
WOLF HUNT OR BE HUNTED	119.900	
WRATH OF THE GODS	129.900	

strategia

TITOLO	CD	FLOPPY
ACES OF THE DEEP	149.900	129.900
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	119.900	
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET IT	149.900	
ALIEN LEGACY		89.900
AMBUSH AT SORINOR		99.900
AWARD WINNING WARGAMES	119.900	119.900
BATTLE BUGS		109.900
BATTLE ISLE 2	109.900	89.900
BATTLE OF BRITAIN 2		119.900
CAMPAIGN	99.900	
CANNON FODDER		89.900
CARRIERS AT WAR II		119.900
CASTLES II SIEGE & CONQUEST	139.900	
CENTRAL INTELLIGENCE	89.900	
CIVILIZATION		119.900
COLONIZATION		99.900
D-DAY BEGINNING OF THE END		89.900
DARK LEGIONS	89.900	79.900
DETROIT		119.900
DUNE II BATTLE FOR ARRAKIS		99.900
EMPIRE DELUXE MASTERS EDITION	79.900	
FIELDS OF GLORY		119.900
GETTYSBURG	129.900	79.900
GREAT NAVAL BATTLES II		89.900
HANNIBAL		89.900
HARPOON II		129.900
IRON CROSS		89.900
KINGMAKER		79.900
LORDS OF THE REALM	119.900	119.900
MAELSTROM	49.900	
MASTER OF ORION		99.900
MERCHANT PRINCE		109.900
OPERATION CRUSADER		139.900
OPERATION CRUSADER AMER.		119.900
OUTPOST	119.900	99.900
PACIFIC STRIKE		109.900
RAILROAD TYCOON DELUXE		129.900
RED BARON/A-10 TANK KILLER	119.900	
REUNION	99.900	
SABRE TEAM		79.900
SERF CITY: LIFE IS FEUDAL		79.900
SIM CITY	119.900	
SIM CITY 2000		99.900
SIM CITY 2000 GREAT DISASTERS		49.900
SIM CITY 2000 ITALIANO		119.900
SIM CITY CLASSIC GRAPHICS		39.900
SIM CITY/GRAPHICS BUNDLE		59.900
SIM HEALTH		69.900
STARLORD	119.900	99.900
SYNDICATE + AMER. REVOLT ITALIANO	159.900	
THE GRANDEST FLEET	109.900	99.900
THE GREAT WAR 1914/18		119.900
THE SETTLERS ITALIANO		89.900
THEME PARK	99.900	99.900
TRANSPORT TYCOON		99.900
UFO ENEMY UNKNOWN	119.900	99.900
UNNATURAL SELECTION ITALIANO		119.900
VICTORY OR DEFEAT		49.900
WAR IN RUSSIA		99.900
WARLORDS II		119.900
WARLORDS II SCENARIO		89.900

sport

TITOLO	CD	FLOPPY
AMERICAN ALL STARS COMPILATION		99.900
ARCADE POOL		39.900
BRUTAL FOOTBALL		79.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93-'94		79.900
CHAMPIONSHIP MANAGER END 1994		39.900
CHAMPIONSHIP MANAGER WINDOWS	69.900	
EMPIRE SOCCER '94		69.900
F1	69.900	
FANTACALCIO REGISTRO ELETTR.		35.000
FANTASY FOOTBALL MANAGER		49.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99.900	99.900
FRONT PAGES BASEBALL	139.900	99.900
HEAD COACH FOOTBALL '94		49.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	99.900	79.900
KICK OFF 3	69.900	69.900
LINKS 386 PRO		99.900
LINKS BIGHORN		59.900
LINKS CASTLE PINES		59.900
LINKS COURSE THE BELFRY		49.900
LINKS FIRESTONE		59.900
LINKS MAUNA KEA		49.900
LINKS PEBBLE BEACH		69.900
MANCHESTER UNITED PREMIER	79.900	69.900
MANIAC SPORTS	89.900	
NCAA ROAD FINAL FOUR 2		109.900
NFL '95		69.900
NHL HOCKEY 95	119.900	
ON THE BALL		79.900
PGA TOUR GOLF 486	149.900	
PICTURE PERFECT GOLF	129.900	
PLANET FOOTBALL		109.900
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL	49.900	49.900
SPORTZ FREAKZ	89.900	
STRATOMATIC BASEBALL 5.0		99.900
TACTICAL MANAGER	79.900	79.900
TONY LARUSSA II STADIUMS		49.900
ULTIMATE FOOTBALL	109.900	
WEMBLEY RUGBY LEAGUE		69.900
WORLD CLASS CRICKET G.GOOCH	109.900	
WORLD CUP ALL TIMES GREATS		29.900
WORLD CUP USA 94	69.900	79.900
WORLD CUP YEAR '94	89.900	79.900
WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP		49.900

giochi di società

TITOLO	CD	FLOPPY
BLACKJACK		79.900
BRIDGE 8.0		99.900
BRIDGE BARON		99.900
BRIDGE CHAMPION W/ OMAR SHARIF		109.900
BRIDGE OLYMPIAD		89.900
CASINO MASTER GOLD		89.900
CASINO MASTER MULTIMEDIA	89.900	
CASINO POKER COMPILATION		79.900
CHESSMASTER 4000 TURBO	119.900	89.900
HYPER BACKGAMMON	59.900	
IQ TEST 30 MINUTE		49.900
MONTY PYTHON	159.900	
VEGAS GAMES DELUXE	69.900	
WORLD SERIES OF POKER ADV.	69.900	

CD&FLOPPY PC IN ARRIVO DA PERGIOCO

TITOLO	CD	FLOPPY
5 FT 10 PAK VOL.2	89.900	
ALADDIN		89.900
ARMADA WING COMMANDER	129.900	
BATTLES OF SOUTH PACIFIC		99.900
BLOWN AWAY	129.900	
BREECH 3		89.900
CANNON FODDER II		89.900
CYBERWAR LAWNMOVER MAN II	149.900	
DARK SUN WAKE OF THE RAVAGER		99.900
DAWN PATROL	99.900	99.900
DESERT STRIKE	79.900	
DOOM EXPLOSION + UTILITIES II	49.900	
DREAMWEB ITALIANO	99.900	99.900
FANTASY ADVENTURE PACK	59.900	
FIFTH FLEET		179.900
FORTRESS OF DR. RADIAKI	109.900	
FRONT PAGES FOOTBALL PRO '95		139.900
FRONT PAGES FOOTBALL UPGRADE		89.900
HOUSE OF USHER	49.900	
IL RE LEONE		89.900
INFERNO	119.900	
KNIGHTS OF XENTAR DRAGON KN.3		129.900
LEMMINGS NUOVO	109.900	109.900
LITTLE BIG ADVENTURE	159.900	
LODE RUNNER	129.900	
MAGIC CARPET	159.900	
NASCAR	149.900	119.900
NOCTROPOLIS	159.900	
OVERDRIVE		49.900
POWERDRIVE	79.900	79.900
PROJECT-X		49.900
RISE OF THE ROBOTS	109.900	99.900
RISE OF THE ROBOTS SPECIALE	129.900	
SHADOWS OF CAIRN	129.900	
THE 7TH GUEST/DUNE	139.900	
THE BLUE AND THE GRAY	129.900	
WINGS OF GLORY		in attesa
WINJACK		49.900
WOLF HUNT OR BE HUNTED		129.900
WORLD WAR II		39.900
X WING ENHANCED	129.900	
ZEPPELIN		109.900
ZORRO	99.900	

PERGIOCO

videogames AMIGA sempre aggiornati e grandi occasioni videogames Macintosh floppy&cd consolles boardgames

CD DEDICATO ITALIANO

LEADER
DISTRIBUZIONE